Antología de un proceso colaborativo



Pillku

amantes de la libertad

Edición Especial

Revista Pillku - Amantes de la libertad.
Edición Especial: Antología de un proceso colaborativo.

ISSN 2215-3195 (correspondiente a la edición digital en https://pillku.org)

Pillku / CódigoSur. Julio 2018. https://codigosur.org
1ra edición.

Esta publicación es el resultado de 8 años de revista digital Pillku **https://pillku.org** con especial énfasis en Feminismos: ***Cuerpos, Identidades y Géneros en la red***. Su realización es posible gracias al apoyo de la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC) y la Agencia Sueca de Cooperación Internacional para el Desarrollo (ASDI).

Coordinación editorial y responsable de la edición: Mez K. Lit
Ilustración de portada: Brenda Miralda
Diseño y composición: Mez K. Lit

1° edición: 500 ejemplares
Impreso en El Progreso, Yoro, Honduras.
Imprenta: Editorial San Ignacio

Sitio web: https://pillku.org



Dedicatoria:

Con todo nuestro amor y furia a nuestra compañera y hermana de batallas, nuestra querida Berta Cáceres.
Su sonrisa aún nos ilumina.

A su hija, Berta, cuya lucha y entrega nos llena la vida de fuerza y esperanza.

A la compañera y amiga Bety Cariño.
Su recuerdo no se borra.

A nuestro querido hermano Gustavo Castro, con quién caminamos por tantas calles de Nuestra América.

Nuestro amor más grandes para ustedes.

Agradecimientos

Empezar por agradecer. A todas las personas que a lo largo de los años han hecho posible que Pillku – amantes de la libertad sea un sueño realizado. Son demasiadas personas, a todas ellas mil millones de **gracias** por hacer este proyecto realidad. Aquí nombramos a algunas de estas personas que han generado un compromiso increíble con este proyecto colaborativo: Mariana Fossatti, Ana Laura Almada, Estrella Soria, Angélica Schenerock, Evelin Heidel, Florencia Goldsman, Florencia Copley, Jorge Gemetto, Nicolás Echániz.

Reconocer al Rancho Electrónico, al Barracón Digital y a Ártica Online por la promoción y apoyo moral al proyecto. También a Hacklib y Federico Fontclara que han colaborado con la diagramación de esta antología.

Damos un agradecimiento especial a la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones APC y a la Agencia Sueca de Cooperación Internacional para el Desarrollo ASDI, sin cuyo apoyo esta edición no hubiera sido posible. ¡Gracias!

A todas las personas que en estos años escribieron artículos, aportaron ideas, corrigieron notas, dibujaron caricaturas e implementaron la web.

A todes gracias. Ustedes son Pillku.

Sumario

Pillku: Antología de un proceso colaborativo



Cultura Libre



Comunes



Feminismos: Cuerpos, identidades y géneros en la red



Ciberespionaje



Software Libre



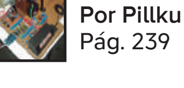


Hardware Libre













Educación, Ciencia y Políticas Públicas Libres











Pillku

Antología de un proceso colaborativo



BERTA VIVE

Editorial

No ha sido fácil elaborar esta antología de la Revista Pillku que hoy presentamos en forma de libro. El material creado a lo largo de estos años y números (22 en total hasta la fecha) es diverso y vasto. Reflejamos en estas 280 páginas lo mejor de lo que se ha publicado, y lo hemos dividido en diferentes temas: Cultura Libre, Comunes, Feminismos, Ciberespionaje, Software Libre, Hardware Libre y Educación, Ciencia y Políticas Públicas Libres.

Haciendo la revisión de contenidos para esta antología, nos hemos reencontrado con una gran diversidad de opiniones, reflexiones y propuestas. La selección ha sido ardua, y no pudimos incluir, por falta de espacio, todo lo que queríamos. Sin embargo hemos seleccionado lo que pensamos refleja el espíritu de Pillku y los aportes fundamentales que esta revista ha realizado desde su número inicial hasta hoy.

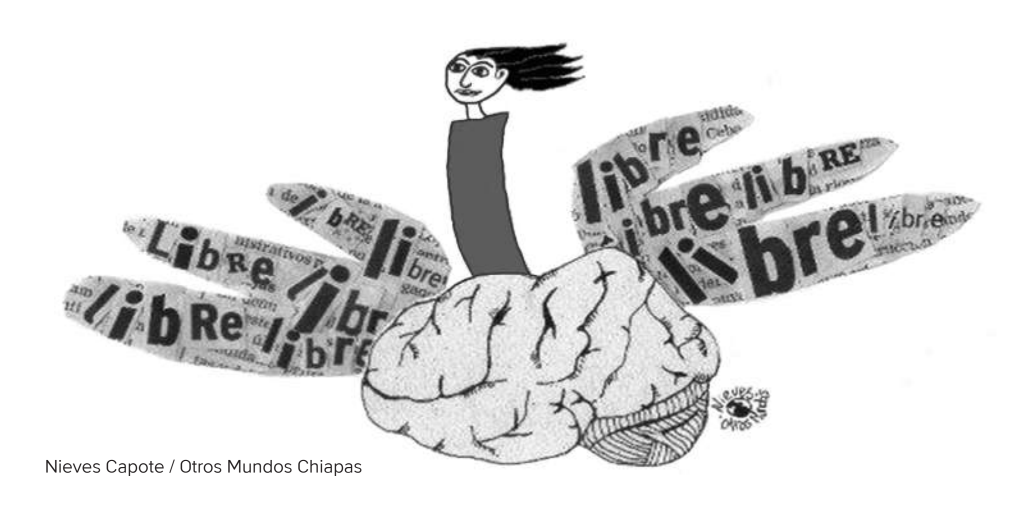
Nos alegra que Pillku refleja alternativas para la construcción de sociedades más justas, más equitativas, más diversas e inclusivas, dónde se busca mejorar el entorno por medio del trabajo entre pares, el diálogo, la defensa de los bienes comunes y la transformación política desde las bases. Poniendo como uno de nuestros más preciados valores el compartir sin restricciones conocimientos y utopías. Construyendo desde nuestras diferencias un horizonte común.
Nos alegra especialmente porque dado el contexto actual, dónde las personas más poderosas del planeta realizan una ofensiva brutal contra la sociedad humana, que Pillku exista demuestra que aún es posible construir presente y futuro de un mundo donde quepan muchos mundos.

Pillku fue y es un borrador permanente. Siempre lo dijimos. Es un derivado de ideas. Una remezcla de interpretaciones. Quizás esta antología sea a fuerza de su materialidad (un libro impreso para el que se han cortado árboles, para el que represas han dado energía para hacer funcionar las máquinas de la imprenta, para el que se ha usado equipos de cómputo que están hechos de restos fósiles, de materiales necesarios para que funcione un computador a fuerza de minería) un ensayo más complejo y quizás más arriesgado. Sin embargo, esta edición impresa de Pillku se propuso romper la jaula de internet. Salir a la realidad material del universo, con todas las contradicciones que eso implica (que también están presentes en una web que utiliza mucha energía de forma constante y consume recursos del planeta) es una apuesta por llegar a otra gente. No a la que está conectada a Internet. Aunque también esta edición sea para esas personas. Pero dar en la mano en forma de libro un manojo de ideas de mucha gente distinta, que no es del mainstream (la corriente mayoritaria, lo masivo), sino del underground (lo que está abajo, en la tierra, en el suelo), que busca en lo micro las grandes transformaciones del mundo y de América Latina no es una hazaña menor. Y no con esto queremos decir que hacemos grandes hazañas. Sino que ni

más ni menos nos proponemos, con esfuerzo, pero también con alegría y rebeldía, compartir con esas personas a las que muchas veces no les llega internet.
Quizás te preguntes cuánto podemos llegar con una edición de 500 ejemplares. Y la respuesta en este caso sería sencilla: 500 familias, 500 casas, 500 encuentros. No sabemos cuantas personas. Sí que serán miles. Y en cada encuentro, en cada casa, esta revista se remezclará con las ideas de la gente. Y las ideas de la gente, en realidad es todo. O sea, sin nuestras ideas no somos nada. No queremos convencer a nadie de nada. Simplemente compartir. Y al compartir surgen nuevos pensamientos, modificaciones a las ideas que compartimos, puestas en práctica de una práctica distinta.
Por eso no buscamos ser parte del mainstream. Porque nos gusta más el suelo, la tierra. Porque las semillas se ponen bajo la tierra. Las semillas son underground. Y cuando crecen, dan flores y frutos a su patio, a su barrio, a su comunidad. A veces esos frutos se comparten en otras latitudes. También de esas semillas, un día salen otras semillas que pueden viajar a lugares diferentes para ser sembradas ahí. ¿Entonces, qué se puede hacer con 500 semillas? Miles y miles y miles de árboles, plantas, frutos y flores por los siglos de los siglos. Así vemos Pillku. Nuestras semillas son las ideas.
Llevamos casi 8 años juntándonos entre pares, para proponer y gritarle al mundo nuestras ideas, nuestros sueños, nuestras dolencias. Para decir que podemos generar formas diferentes de relacionarnos, de poner en práctica alternativas, para construir nuestro barrio, nuestro país, nuestro continente y nuestro mundo.

Muchas cosas han pasado en el camino. Lo que más duele siempre es la ausencia física de quiénes hoy ya no nos alumbran con su presencia. Compañeras y compañeros asesinados por defender la tierra, los ríos y la dignidad humana. En este número les recordamos, porque no debemos olvidarles. Elles son nuestra guía. Nuestras luces que brillan y brillan desde un horizonte cercano, lejano. Hoy no están a nuestro lado, pero están en cada momento acompañando nuestros caminares. Berta, Marielle, Bety, y tantas otras y otros. Esta edición es también un homenaje a su vida, a su entrega y a su amor por la tierra y la humanidad.
Esperamos que esta edición sea siembra.

Hasta una próxima.



Nieves Capote / Otros Mundos Chiapas

Qué es Pillku

Pillku - Amantes de la Libertad es una revista digital sobre cultura libre y procomún. Nació en 2011 y hoy realiza una antología rescatando lo mejor de lo publicado en estos años.

Intentamos contribuir con la construcción de una sociedad más justa, diversa, inclusiva, distribuída, basada en la libertad de compartir y en la riqueza de transformar.

Temáticas Principales:

Los temas que se publican en la Pillku pueden ser organizados en 5 grandes categorías estrechamente relacionadas entre sí:

Cultura Libre: que abarca software libre, hardware libre, copyleft, licencias libres, tecnologías libres de información y comunicación (TLICs) y mucho más.

P2P: o colaboración entre pares, propuesta que promueve la colaboración en lugar de la competición, en ámbitos tan vastos que van desde la ciencia y la tecnología hasta la economía, la política y cultura, pasando por la ecología, la educación y el arte.

Comunes: que abarca los bienes comunes naturales, culturales, tecnológicos, científicos.

Hacktivismo: el gran movimiento del ciberespacio que cuestiona las políticas y prácticas de internet que violan los derechos a la comunicación e información, la privacidad, la cultura libre, entre otros, y promueve la libertad y el libre flujo de información en internet.

Ciberfeminismo: conexión entre el movimiento feminista y la tecnología digital, investiga y denuncia la dominación y la exclusión de las mujeres de la cultura tecnológica, y aprovecha el ciberespacio para el activismo político y la creación de redes en pro de las luchas de las mujeres.

En Pillku todas estas temáticas son abordadas desde la experiencia latinoamericana, desde un claro compromiso político con nuestra historia y nuestras luchas plasmadas de creatividades, irreverencias y rebeldías.

Contenidos y licencias:

Los contenidos publicados en Pillku.org cuentan con una licencia CC-BY-SA y Producción de Pares. Eventualmente podemos publicar un artículo que consideremos importante con un tipo de licencia más restrictiva, como CC-ND-NC, pero no solemos publicar material con Copyright tradicional. Salvo algunas muy pocas excepciones. En algunas ocasiones las fotos e ilustraciones publicadas pueden tener copyright.

Cómo colaborar en la Pillku:

Pillku rueda en la web y es tuya. Es una revista

que se distingue por ser colaborativa. ¡Aprópiatela! Aquí te decimos cómo.

1) Envíanos tus artículos: los artículos deben de contar con licencia CC-BY-SA y seguir nuestra línea editorial. Cada artículo será acomodado en los espacios de la revista dependiendo si es inédito o no. Obviamente tienes todo el crédito de tus artículos, y si publicas más de una vez, podrás encontrar bajo tu nombre todos los artículos escritos por ti en la revista. Al enviarnos tu material pon tu nombre exactamente como quieras que aparezca. Puedes usar tu nombre real o un seudónimo o nickname, esto queda bajo tu criterio.

2) Comenta los artículos: tu comentario da vida al sitio. Si te gusta mucho una idea, dilo, y si no te gusta, dilo también! Dale vida a tus pensamientos generados a partir de Pillku, compártelos libremente con la comunidad. Los mejores comentarios serán destacados en el siguiente número.

3) Comparte tus dibujos, ilustraciones y/o fotografías: en Pillku tienes el espacio para difundir tu trabajo. Tenemos especialmente en cuenta a las y los artistas con filosofía del procomún para difundir sus trabajos en lugares destacados de nuestro sitio.

4) Sube tu música o tus spots de radio: la Comunidad que lee Pillku tiene especial fervor por todo lo que es libre. Aunque quizás muchas personas de la cultura libre ya te conozcan, no pierdas la oportunidad de contar lo que haces y enviarnos los links de tus audios.

5) Agenda: difunde lo que está por ocurrir en el mundo relacionado al Procomún, Cultura Libre, Software Libre, y P2P. Desde Pillku impulsamos una agenda colaborativa, cómoda y amplia para que los que nos interesamos por la Cultura Libre en América Latina podamos acompañar lo que está pasando, hacer conexiones y ayudar a la expansión de nuestro movimiento.

6) Sea corresponsal de la Pillku: puedes colaborar desde tu propio país escribiendo y enviándonos notas y/o artículos que versen sobre las temáticas de la Pillku.

7) Cartas: sabemos que casi nadie escribe “cartas”, pero Pillku hace honor al género, y contamos con una sección en donde puedes enviarnos saludos, hacernos preguntas y compartir tus reflexiones formales o informales sobre los acontecimientos importantes sobre la cultura libre en tu vida.

8) Difunde: Puedes re-publicar los artículos en tu sitio con un link a pillku.org. Poner enlaces de texto o banner a pillku.com en tu sitio web. Publicar los artículos en las redes sociales. Hablar en las redes sociales en el hashtag #Pillku. Seguirnos en las redes sociales. Promover Pillku en tus grupos cercanos para ver si quieren compartir algo en la revista. Debatir los temas en espacios académicos y hacer la devolución vía comentarios o cartas. Remixar el material publicado. En fin, ¡copiar y pegar! ■

Cómo contactarnos

Para enviarnos tus colaboraciones, escríbenos a: **revista@pillku.org**

Pillku es una revista colaborativa. Puedes participar del proceso de edición de cada número en las diferentes secciones de la revista. Puedes seguir estas convocatorias en la cuenta de Twitter **@Pillku.**

Hacia un boceto de editorial descentralizada

Por HackLib

Somos lo que comemos y lo que editamos. A través del libro hemos desarrollado parte de nuestro pensamiento crítico y fermentado ideas que, creemos, nos permiten estar en el mundo de mejor manera. En un acto de reciprocidad tomemos un tiempo para repensar la forma de crear, difundir y preservar eso que hoy todavía llamamos libro y publicaciones.

Observe su librero con detenimiento: ¿qué de raro observa? ¿Cuántas autoras hay en proporción a la de autores? Como decía alguien por ahí: el pensamiento occidental del siglo XX parece ser una mezcla de elitismo y misoginia. ¿Cuántos de esos textos fueron escritos de forma colectiva y cuántos son una oda a la originalidad individual? ¿Cuántos dan cuenta de la realidad inmediata, de los problema urgentes, de Nuestra Historia?

Hay una misma idea que, en este texto, aparecerá con dos nombres: editorial descentralizada y edición libre. La primera se refiere a un ideal, una red de trabajo colaborativo enfocada en editar títulos de interés común para después imprimirlos y aviviarlos de manera local (claro, la pregunta del millón es si hoy existen el tiempo para coordinarnos y las herramientas libres para generar ese flujo creativo); la segunda es la reflexión y la práctica, el descubrimiento y el método, la solución y el manifiesto que cada persona y colectivo encuentra al definir qué es una publicación libre.

Así que en realidad resultaron tres conceptos.

Ejes que imagino cuando pienso en un movimiento de edición libre

- El libro como parte de los bienes comunes.
- Repensar el proceso editorial desde los movimientos sociales y desde las pedagogías: populares, críticas, libertarias (o dicho en clave contemporánea, decolonialidad).
- (Trans)feminismos.
- Utilizar herrmientas, contenidos y tipografías libres.
- Sustentabilidad en la producción.
- Lograr producir desde una economía alternativa.
- Distribución (ferias y repositorios) autónomas.

Conceptos a cuestionar durante la creación de su colectivo de edición libre

- Futuro del libro
- e-book (en especial si va vinculado a los estándares privativos iPad y Kindle)
- Acumulación

- La bonanza por sí misma de la alfabetización
- Autoría y copyrigh

Regresemos a lo impreso desde lo colectivo, estamos ante un escenario agreste para la libre difusión del conocimiento

Los grupos transnacionales neoliberales redefinieron a la largo del siglo XX y XXI la larga tradición libresca en lo que hoy conocemos como libro de bolsillo y con ello lo que significa la librería y el libro electrónico, dispositivos todos atentos a restringir su copia, modificación y distribución a través de un acuerdo de las legislaciones internacionales.
El libro impreso: memoria externa donde colocamos información en fragmentos secuenciados con el fin de que sea preservada y consultada.
Si existe la Slow Food, ¿puede existir el movimiento por el Slow Book?

> ***Los grupos transnacionales neoliberales redefinieron a la largo del siglo XX y XXI la larga tradición libresca en lo que hoy conocemos como libro de bolsillo.***

La edición libre tiene como pregunta seminal ¿para quién?, porque ésta permite pensar más allá de nuestra generación y del pensamiento académico. ¿Qué colectividades, edades, cuerpos, no son atendidas por las editoriales porque su memoria, sus interes no resultan rentables? ¿Todo mundo tiene dos ojos y dos manos, y claro una casa con un librero, para leer, sostener y guardar los libros? ¿Con quiénes podríamos generar complicidades aunque por ahora no hablemos la misma lengua?

Gutenborg

Siempre quise tener un laboratorio de edición llamado Gutenborg (claro, el nombre venía de unir al afamado impresor Gutenberg, que en realidad tuvo una historia muy triste y precaria, y la idea de que el libro es una prótesis tecnológica de la memoria, desarrollada por el cristianismo monacal por cierto, así que quizá ya éramos cyborgs desde el siglo XV).

Un laboratorio, dedicado a promover la creación de proyectos editoriales para el bien común. Que repiensa desde la cultura libre el oficio editorial. Que se piensa como una mediación para acompañar y documentar los saberes de distintas colectividades, cuyas obras vinculan reflexión, imaginación, felicidad y placer.
Que piensa que las publicaciones están vivas cuando circulan y son leídas, cuando éstas son útiles, pertinentes, necesarias, placenteras, que deben ser creadas con un espíritu migrante e inestable para desetabilizar la necesidad de posesión y acumulación en libreros privativos.

Que se preocupa por la gente, las herramientas, la ética y la sustentabilidad que involucra cada proyecto. Que comparte sus saberes con otras colectividades a través de jornadas de divulgación, capacitación, asesoría técnica e intercambio de ideas. Hermanado con los medios libres, las radios comunitarias y lxs documentalistas, con las bibliotecas móviles, el cine de barrio, el teatro del oprimido o el circo social.

Mantras mientras sigue leyendo

El libro impreso es hackeable.
El oficio editorial como conocimiento por compatir.

¿Por qué se comparte poco el oficio editorial?

A la oferta de talleres de creación literaria y los clubs de lectura habría que sumar los de producción editorial. Abir el código del pro-

ceso editorial tratando de marcar con rojo las peores prácticas de la industria del libro. Sí, este punto es una velada invitación a que las personas relacionadas a ese quehacer desde cualquier trinchera compartan sus saberes.

La edición libre como un diálogo valioso donde importa más el proceso que el resultado

Hemos de romper la jerarquía entre editores y lectores, profesionales y aficionadxs, así como entender a las publicaciones como una forma de generar comunidad en torno a cierto temas, de importancia para la reflexión política, el diálogo generacional, la riqueza cultural y la bibliodiversidad.

> ***Las publicaciones están vivas cuando circulan y son leídas, cuando éstas son útiles, pertinentes, necesarias, placenteras.***

Ya lo sabemos: editar libre tiene mucho de prototipo y de DIY o do it in bola: es editar sin tomarlo muy en serio o sin convertirse en una editorial sino en un bloque editor, es considerar el amplio espectro de lo autoeditable, recordar que existen obras del dominio público por revitalizar, que también se edita cuando se hace una biblioteca y se construyen repositorios; hemos de seguir experimentando la intervensión cotidiana a la cultura impresa que hoy se conforma por fotocopias, escaneos, descargas, remixes.
El gran reto de la edición libre es entrar en el circuito de las economías solidarias, así como construir alianzas con proveedores que en algún punto estén abiertos al trueque o el intercambio de servicios.

Los avisos que colocaría a la entrada de mi laboratorio

Dotar al cuerpo de órganos: respirar, comer, dormir, tomar el sol, sentir placer. Antes de encender la luz de la habitación, reconectar la calidad de vida con el trabajo creativo.
Desaprender el viejo oficio editorial al tiempo que aprender a lidiar con lo inestable de los procesos abiertos y la autogestión. Expandir el vocabulario para poder dialogar, de forma real o imaginaria, con otras colectividades. Ver los lenguajes de computación, las interfases y el código con nuevos ojos.

Descubrir los puntos de encuentro entre software libre y software privativo, entre licencias abiertas y cerradas, y cómo potencian o limitan los proyectos.

Y en un sólo cartelito, otra lista de recomendaciones para quienes habitarán el laboratorio, derivada de otras muchas listas que me gustan (seguro le parecerán conocidos algunos puntos):

- Ahora es mejor que nunca.
- A veces nunca es mejor que ahora mismo.
- Participan siempre las personas correctas.
- Procuremos el buen trato.
- Todo proyecto inicia cuando debe de iniciar.
- Aprender a caminar al paso del más lento.
- Antes de preguntar, investigar.
- Mantener el espacio ordenado y limpio.
- Cuidar siempre los bienes comunes.
- Si es difícil de explicar, requiere maduración.
- La palabra-acción es lo que transforma al mundo.
- Prototipar como forma de trabajo: maquetar, probar, mejorar.
- La legibilidad es importante.
- La perfección es enemiga de lo bien hecho.
- No hay malos resultados, todo es aprendizaje.
- Documentar para compartir el conocimiento.
- Terminar, cerrar, apagar todo proyecto.

Ahora sí, la última lista y se refiere al qué obras parecen congruentes con la edición libre

Se privilegiará la publicación de contenidos creados de forma colectiva para proyectos específicos del laboratorio. En segundo lugar, la reedición de contenidos actuales licenciados bajo creative commons y copy-left, así como obras que han pasado al dominio público. Por último, obras descalogadas, pertenecientes a archivos públicos o colectivos.

Se evitará trabajar con obras con copyright, es decir, casi todo el pensamiento y la narrativa publicada durante el siglo XX. En todo caso servirá para hacer ejercicios editoriales creativos: ediciones críticas, transmedia, remixes.
Se planea como eje general de creación el uso de la antología. Ésta permite alternar diferentes tipos de contenidos y son un buen pretexto para vincular el laboratorio a colectivos y grupos de estudio interesados en general materiales de trabajo.

Visto el laboratorio como un proyecto de intervención, podría realizarse, en ocasiones especiales, edición en tiempo real en el lugar que suceden ciertas actividades para rescatar la vida efímera de ponencias, talleres y presentaciones. Habría que acercarse a conocer y adaptar la metodología del booksprint como la dinámica de cobertura de los medios libres. En lo posible, se buscará escapar del textocentrismo y atender la narrativa de las imágenes: a la nueva tradición de la novela gráfica habría que sumar, por ejemplo, el trabajo de Wendy Ewald sobre alfabetización a través de la fotografía, y claro, no olvidar el aporte de los videojuegos, el arte electrónico, la cartografía digital y la visualización de datos para generar otras narrativas, ahí donde ha quedado algo desactualizado lo hipertextual.

Última página

Este texto es una deriva de mi tesina de titulación de maestría: Gutenborg Lab: propuesta de un laboratorio de edición libre, y que sirvió para poner por escrito diversas reflexiones surgidas desde 2011, en la larga coyuntura, hoy, claramente especulación ya fatigada, sobre los futuros del libro. En esos años resultó muy inspirador el trabajo de Traficantes de Sueños y el Bookcamping de España, en los últimos los vinculados al encuento LibreGraphics, en especial del colectivo Open Source Publishing, de Bélgica, de la mano de Femke Snelting.

> ***Si usted toma un libro y hace que se toque la portada con la contraportada, de pronto se le manifestará un ouroboros o un corazón de papel.***

Lo que empezó como un interés de crear publicaciones desde una trinchera libre, hoy se ha complementado con la pasión por las bibliotecas digitales autónomas, gracias a la experiencia de Monoskop, Memory of the World y The Anarchist Library. Ese boceto llamado Gutenborg se ha complementado con el quehacer colectivo de la Campechana Mental, proyecto de biblioteca del Rancho Electrónico que avanza, de a poco, en reflexiones paralelas. Y es que si usted toma un libro y hace que se toque la portada con la contraportada, de pronto se le manifestará un ouroboros o un corazón de papel. ■

En la web:
https://pillku.org/article/hacia-un-boceto-de-editorial-descentralizada/

Números anteriores

Si quieres conocer, leer, estudiar o reproducir los artículos de los números anteriores, aquí te damos una guía de recorrido, de adelante para atrás.



Cuerpos, identidades y géneros en la red

Este número propone un camino de reflexión hacia la forma en la que asumimos nuestros cuerpos, de qué manera construimos nuestras identidades y de qué manera internet influye en la construcción/de-construcción de género.

URL: https://pillku.org/pillku-22



Vigilancia y dominación tecnológica vs. nuevas formas de resistencia y organización

Ante los complejos sistemas de espionaje y dominación tecnológica que colonizan nuestra vida, los movimientos sociales generan respuestas y análisis críticos para crear resistencias a los modelos de opresión y restricción de las libertades civiles.

URL: https://pillku.org/pillku-21



Homenaje a Berta Cáceres + Elige tu propia Pillku 2016

Gestamos este número 20 de la revista con el dolor y la rabia por el asesinato de Berta Cáceres y con la preocupación por la seguridad de Gustavo Castro. De imprevisto decidimos hacer un pequeño homenaje a Berta con relatos cercanos de personas que la conocieron.

URL: https://pillku.org/pillku-20



Políticas públicas para la libertad

Ante el avance del capitalismo cognitivo que plantea una nueva versión de viejos vínculos coloniales, en América Latina diversos gobiernos enfrentaron esta situación con contradicciones, marchas y contramarchas. Hacemos un repaso crítico de lo hecho a nivel de política pública en la región, analizando los procesos en marcha y abriendo perspectivas.

URL: https://pillku.org/pillku-19



Ciberfeminismo para hackear el patriarcado

Entre machitrolls, ciberacosos y amenazas virtuales con daños reales, las ciberfeministas abren terreno en la red. Desde la resistencia, las identidades disidentes, la interseccionalidad, disputamos el acceso universal a internet, con deseos de inundar la red con contenidos feministas y descolonizar los medios digitales.

URL: https://pillku.org/pillku-18



Educación y Ciencia Abierta

Ciencia abierta, conocimiento abierto y educación abierta son formas de crear e intercambiar conocimientos que apuntan, de manera general, hacia un único fin: derrumbar los cercos a los saberes y conocimientos, hacerlo participativo, colaborativo y, quizás, menos elitista y clasista.

URL: https://pillku.org/pillku-17



Explorar el universo de la creación libre de forma colaborativa

Pillku es un proyecto vivo, escrito en borrador permanente. Un modo de producción colectiva. Este número es un repaso por este horizonte, y es un transitar codo a codo lo que sigue. Pero sobre todas las cosas, es un diálogo abierto y sincero, para comunicarnos y un crear en conjunto.

URL: https://pillku.org/pillku-16



América Latina y la geopolítica de la libertad

Revertir las relaciones de dependencia implica necesariamente desafiar la propiedad del conocimiento y de las tecnologías. Varios países de América Latina han comenzado a cuestionar en los últimos años las regulaciones privatistas de la cultura y el conocimiento, y están llebando adelante políticas orientadas a construir y aprovechar el patrimonio común.

URL: https://pillku.org/pillku-15



¿Cómo cambiaría el mundo si el dinero tuviera otras premisas de diseño?

De todas las facetas de la concentración y el control en este paradigma que vivimos, la economía es quizás la más evidente. Sin embargo su instrumento central: el dinero, está tan naturalizado que rara vez encontramos quien lo cuestione en su diseño fundamental. Sirva esta edición de Pillku para impulsar estas reflexiones.

URL: https://pillku.org/pillku-14



Open Cinema (Cine Libre)

Hace unos 10 años era imposible pensar que la más alta teconología digital de video pudiera estar al alcance de todos y todas. Hoy, las reglas del juego han cambiado. Cada vez más la cultura libre nos acerca poderosas herramientas para creaciones artísticas y técnicas. Esta edición aborda diferentes personas, proyectos y herramientas del cine libre.

URL: https://pillku.org/pillku-13



Edición Especial Pillku 2011 - 2013

Esta edición concluye una etapa inicial de Pillku y abre un nuevo ciclo. En números anteriores hemos ido contando las ideas acerca de lo que podríamos llamar OpenPillku, una revista comunitaria sobre bienes comunes y cultura libre. En éste número hacemos un esbozo de lo que podría venir.

URL: https://pillku.org/pillku-12



Música Libre: explorando caminos alternativos para la independencia

Nos adentramos a indagar cómo funcionan las bandas y artistas que hacen música copyleft marcando caminos alternativos en el licenciamiento y distribución de sus obras. Expresión concreta de la llamada cultura libre, la música libre apuesta por liberar las obras y la creatividad, siguiendo los principios de la comunidad de software libre.

URL: https://pillku.org/pillku-11



Software libre y la construcción de nuevas ciudadanías

El software libre es un elemento destacado en la línea de tiempo de los nuevos movimientos sociales, que a cada día se reconstruye con el comprometido aporte de activistas de diferentes espacios, desde los movimientos y organizaciones sociales, pasando por el gobierno y la academia.

URL: https://pillku.org/pillku-10



Los Comunes y el Sur Global

Invitados por les organizadores de la Economics and the Commons Conference, estuvimos en Berlín compartiendo experiencias con commoners (comuneros y comuneras) de todo el mundo. El grupo hispano parlante fue no sólo a quiénes entrevistamos, sino también quienes conforman de muchas maneras, la mirada del Sur Global.

URL: https://pillku.org/pillku-9



Cultura Libre: redistribución del poder y trabajo entre pares

El movimiento de Cultura Libre parece avanzar en una escala sin fin hacia nuevas formas de distribución del poder. Es un movimiento caótico y veloz, se transforma y cambia, crece constantemente, se reinventa. Nacen cada día nuevos proyectos, bajo modelos alternativos de organización y producción, que revolucionan por completo el modo de producción.

URL: https://pillku.org/pillku-8

#7

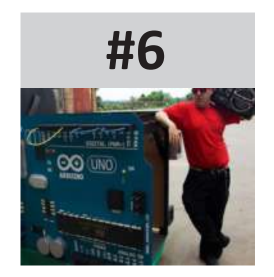


Los comunes: ¿una idea política para transformar el mundo?

Los comunes, llamados "commons" en diferentes latitudes, son una propuesta aún revuelta y novedosa que intenta rescatar ancestralidades y modernidad teniendo a la democracia y la gestión comunitaria como una de sus principales banderas.

URL: https://pillku.org/pillku-7

#6



Hardware libre para una sociedad libre

El hardware libre no es un concepto novedoso. Heredero de los manuales de electrónica popular, a comienzos del siglo XXI empezó a mostrar los primeros proyectos sólidos ideados y desarrollados bajo la lógica de "compartir es bueno". Poco a poco hay quiénes se animan a compartir globalmente y producir localmente.

URL: https://pillku.org/pillku-6

#5



LibreBus: lo que pasa, queda

Entre el 27 de agosto y el 29 de septiembre de 2012 un bus recorrió Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay para compartir experiencias sobre la cultura libre. 4 cuatro países, 8.000 kilómetros de ruta; alrededor de 15 ciudades, más de 20 personas de 7 nacionalidades, provenientes del mundo de la cultura y el software libre, 40 actividades en 30 días.

URL: https://pillku.org/pillku-5

#4



El internet de las cosas y el mundo que se viene

Casi toda la población conectada, usa internet de forma natural, sin preguntarse realmente qué hay detrás de esta gran maquinaria tecnológica y humana. Sin embargo su funcionamiento es complejo y los grandes poderes están detrás, pero también voces que proponen otro mundo posible.

URL: https://pillku.org/pillku-4



Las mujeres y el mundo de las tecnologías

Las mujeres adquirieron nuevos roles y ganaron espacios. ¿Pero qué sucede con el lugar que ocupan las mujeres en relación a las TIC? La discusión sobre el papel de la mujer es en realidad un debate sobre géneros, identidades, diversidades.

URL: https://pillku.org/pillku-3



Los bienes comunes en la construcción de otro mundo posible

El problema de los bienes comunes hoy atañe tanto a pequeños grupos de personas que defienden sus recursos como a la comunidad global donde el uso de nuevas tecnologías amenaza con privatizar la vida. Pero, ¿por qué una idea tan antigua adquiere una mayor trascendencia hoy?

URL: https://pillku.org/pillku-2



Monedas alternativas e intercambio comunitario en un mundo en crisis

En casi todas las sociedades usamos como medio de intercambio el dinero, resultado de un pacto social en el que los integrantes de una comunidad aceptan entregar sus bienes o servicios a otros a cambio de símbolos monetarios.

URL: https://pillku.org/pillku-1

Cultura Libre



En Los Orígenes de La Cultura Libre...

Y recuerden que está prohibido comer del Árbol de la Sabiduría ....

¿No que ya le habías explicado que la Sabiduría es una construcción Colectiva que hacemos todas y todos?

Si en eso estoy, pero va a necesitar un poco más tiempo para asumirlo...



Nieves Capote / Otros Mundos Chiapas

Cultura Libre: redistribución del poder y trabajo entre pares

Por San H. y Angélica Schenerock

El movimiento de Cultura Libre parece avanzar en una escala sin fin hacia nuevas formas de distribución del poder. Es un movimiento caótico y veloz, se transforma y cambia, crece constantemente, se reinventa. Nacen cada día nuevos proyectos, bajo modelos alternativos de organización y producción, que revolucionan por completo el modo de relacionarnos entre personas.

Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de cultura libre?

Empezamos con el irrevocable hecho de que el concepto de cultura libre se inserta en el debate amplio de los Bienes Comunes (Commons), una vez que estos se refieren a los bienes que son de toda la humanidad, y que por ello no deben de ser privatizados o patentizados. Estos bienes tienen una larga lista, entre los que podemos destacar, sólo por citar algunos: los bienes comunes naturales (la tierra, los bosques, las semillas, el agua, los minerales, el aire, entre otros), los bienes comunes tecnológicos y de información (software, literatura, cine, música) y los bienes comunes científicos (las fórmulas de medicamentos, el ADN de seres humanos, animales y plantas). Estos bienes, que deben de ser comunes para todas las personas, están siendo amenazados por las políticas desarrollistas corporativistas, que los privatizan y patentizan, permitiendo su uso y disfrute solamente para unos pocos que tienen el poder económico para adquirirlos. En lo específico, la cultura libre se asocia con la liberalización, por medio de licencias o permisos, de obras literarias, cinematográficas, musicales, fotográficas y pictóricas. El debate surge a partir de las revoluciones creadas por Internet, que permiten que un mayor número de personas tenga acceso a estas obras de manera libre, gratuita. Además, el concepto entraña una forma de pensar, de vivir y de ser, que parte de una premisa ética en la cual las creaciones no se dan en el vacío, sino que son resultado de relaciones, de interacciones, de variaciones sobre un tema dado.

Nadie crea a partir del cero, de la nada, sino que desde lo que ya existía. Así que, liberar una obra literaria (sea un libro, un ensayo, una historia, un artículo) o musical (sea una canción, una cápsula de radio) o cinematográfica o fotográfica es, por un lado, permitir su derivación, su multiplicación creativa y su transformación en otra obra. Por otro lado, es permitir que más personas se inspiren, se informen, se orienten y crezcan con ella por el simple hecho de disfrutarla, copiarla y compartirla con otras personas. El Internet

permite que las obras sean más divulgadas y conocidas, permite que el conocimiento y la información circule, y que más creatividades se vayan gestando.

En suma el concepto de cultura libre se refiere a los permisos o licencias de obras literarias, cinematográficas, musicales, fotográficas y pictóricas que circulan sin trabas legales, pueden ser mejoradas, incrementadas. En definitiva, son obras que tienen libre circulación y permiten seguir creando a partir de ellas. Liberar permite la derivación, la multiplicación, la realización de infinitas variaciones sobre un tema dado.

Sin embargo, el concepto de cultura libre va más allá de las licencias. También se refiere a las otras creaciones que no son literarias, ni musicales, ni cinematográficas, ni fotográficas, como por ejemplo: la receta de open-cola, o la del pozol, o la de artefactos como tractores, autos, computadoras, electrodomésticos, entre otros, que son fabricados de manera casera y su “receta” o “prototipo” son compartidos y difundidos para que otras personas puedan acceder a ellas. El impacto económico de esta práctica es enorme, ya que es mucho más barato y divertido que un grupo de campesinos construya sus propias máquinas comprando las piezas, que comprándolas ya hechas por la Cartepillar… Cultura libre también significa que los prototipos y las recetas se comparten, y al compartirlas las sociedades se enriquecen.

La filosofía entre pares, conocida como P2P (peer-to-peer), surge como plataforma tecnológica y se deriva a modelos de producción muchos más amplios, donde el valor del conocimiento compartido es la clave de su desarrollo. El P2P entra de lleno en el escenario de la cultura libre para darle sustento material a nivel de infraestructura, pero supera sus propias barreras al transformarse en modelo de producción.

La cultura libre tiene aspectos de vital importancia en el cambio de las estructuras de poder. Pone a quiénes crean con quiénes consumen esas creaciones en contacto directo, sin intermediarios como las grandes transnacionales del entretenimiento por ejemplo. A su vez por medio del modelo de producción P2P surge un nuevo paradigma productivo, que pone en jaque al actual sistema capitalista.

De exclusiones y utopías

Hoy la humanidad está en proceso de transformación, la tecnología está presente en nuestras vidas en mayor o menor medida, como por ejemplo, la telefonía celular, la tarjeta de crédito o las computadoras personales. Si bien, por un lado el movimiento de cultura libre va creciendo de forma muy acelerada, éste no deja de existir dentro de un mundillo específico, convirtiéndose en algunos casos en un movimiento de elite, ya que para “entender y vivir” la cultura libre tienes que conocer su filosofía y ser un poco tecno-fan (lo que en el mundo digital se denomina Geek) y tener una destreza mínima con la computadora y sus términos. Es más: al menos tienes que tener acceso a una computadora y a una red de Internet para poder sumarte a esta ola emancipadora de la cultura.

Aquí es donde comienzan las dicotomías. La Cultura Libre se propone como “libre”, para todos y todas, pero son pocos los que podemos acceder a ello. Quizás una de las premisas filtro de la Cultura Libre es que es un movimiento de auto convocatoria. Todo el mundo está invitado, pero no todo el mundo tiene medios para llegar a la cita. Para llegar a esta cita necesitas tener ciertas habilidades, muy específicas, relacionadas con las nuevas tecnologías, saber al menos navegar en inter-



net y leer cómo funciona una licencia. Tener tiempo libre para investigar, para informarte. Y más: necesitas contar con información, "capital intelectual". Necesitas, en pocas palabras, poder disfrutar de los derechos básicos a la educación, a la información, al trabajo, a la vivienda, a la salud, a la alimentación… de modo que necesitas ser una persona que no hace parte del enorme contingente de las excluidas y excluidos del sistema.

La Cultura libre es una fuente inagotable de recursos, uno siempre va a recibir más de lo que da. La Cultura Libre, conceptualmente hablando, se basa en la idea de la abundancia infinita. En contraposición a esto nos vemos rodeados en América Latina de contextos de exclusión y opresión, de marginación y pobreza, y esto conlleva de forma intrínseca el interrogante: si la cultura libre vive en la abundancia, ¿cómo se puede llevar esta abundancia en opción de las personas excluidas? ¿Es la Cultura Libre un movimiento de clase? ¿De qué clase? ¿Entran todos y todas en el movimiento de Cultura Libre? ¿Cómo funciona esto de la Cultura Libre en contextos de exclusión? ¿Es posible abordar esta temática? ¿Puede ser la cultura libre una herramienta de organización y producción para los oprimidos y las oprimidas de la tierra?

Si quiénes militamos apasionada y sinceramente en el movimiento diverso de Cultura Libre no somos capaces de responder estas preguntas, o si ni siquiera lo intentamos, es posible que nos estamos olvidando de que la esencia del compartir en libertad, siempre está sujeta a condiciones sociales, educativas, económicas y políticas determinadas. ¿Cómo hace una campesina indígena de Bolivia o de México o algún país de la América Morena cuyas condiciones de vida son de extrema pobreza, para poder participar de esta abundancia cultural? Qué pasa si los hijos e hijas de estas familias no tendrán oportunidad de tener acceso a internet, a la información, al tiempo libre para poder investigar y aprender. En este número de Pillku intentamos dar nuestro modesto aporte al debate de estos interrogantes en inquietudes que consideramos imprescindibles responder desde una práctica que retroalimenta las teorías que sostienen nuestras acciones. ■

En la web:
https://pillku.org/article/cultura-libre-redistribucion-del-poder-y-trabajo-e/



Foto: Juanedc - "En el cine" - CC-BY-2.0

Una fisura en el campo cinematográfico mexicano

Por Ehécatl Cabrera Franco

Las narraciones audiovisuales varían según la posición social de quien las emita, el primer problema es que hoy todos los emisores autorizados tienen la misma posición social, son formados en los mismos lugares, utilizan las mismas herramientas y se organizan de la misma forma.

El segundo problema es que los receptores audiovisuales no tienen la misma posición social, no son formados en los mismos lugares, no utilizan las mismas herramientas y no se organizan de la misma forma.

Este texto es un pequeño relato de una experiencia que recién comienza en "ciudad monstruo" (México, D.F.) en la que se intenta abrir el ámbito desde el cual se emiten los relatos audiovisuales autorizados.

El campo cinematográfico

La cercanía histórica del origen del cine nos permite afirmar que, antes que otra cosa, una película es un artificio hecho por personas (trabajadores), que se organizan en diferentes actividades (división del trabajo), que operan máquinas (empleo de técnicas) para registrar interpretativamente acciones, construir narrativas, y para generar y distribuir los productos finales (relaciones de producción).

El cine desde su origen ha ido desarrollando un lenguaje propio, un conjunto de códigos narrativos-audiovisuales, del cual se derivan todas las prácticas comunicativas que involucran imágenes en movimiento y sonido. Pero también se ha consolidado como un campo autónomo conformado por instituciones, agentes específicos, parámetros legitimadores y esquemas de producción, distribución y consumo de los contenidos producidos.

En pocas palabras el cine es, tanto un lenguaje, como un conjunto de relaciones sociales entre agentes diferenciados (productores y receptores con diferentes posiciones sociales), al cual le llamamos campo cinematográfico (Bourdieu, 2002), y que tendrá características específicas según las coordenadas geográficas y temporales en que se inscriba.

En México el campo cinematográfico está en tensión continua entre la producción cinematográfica culta, apoyada por las escuelas de cine y las instituciones estatales (campo artístico), y la producción de entretenimiento, la cual es generada principalmente desde los enormes consorcios mediáticos estadounidenses (campo de poder económico) con un dominio aplastante en cuanto a cantidad de receptores y generación de ganancias económicas.

Cuando la producción y distribución cinematográfica nacional se debate entre estas dos posiciones, se encuentra que los imaginarios dominantes de los receptores son moldeados desde las representaciones fílmicas con mayor audiencia y las de mayor prestigio, aquellas generadas desde el poder económico (industria mediática) o el cultural (alta cultura).

La fisura desde el margen

Los primeros días del año 2013, varios integrantes de la comunidad de "hackers" organizados en torno al encuentro anual "hackmitin", realizaron en la Ciudad de México una jornada de reflexión titulada "cine de código abierto", la cual funcionó como espacio de encuentro y articulación de iniciativas entre individuos con diversas experiencias en la producción y distribución de audiovisuales al margen del campo cinematográfico.

En este encuentro se expresaron ideas y prácticas alternativas de realización fílmica que cuestionaron la relación entre las herramientas, las técnicas y los modos en que se organiza la producción y la distribución de audiovisuales.

Conceptos como artesanía multimedia, cine popular, "hackeo" cinematográfico, procomunes audiovisuales y cultura libre, tejieron un imaginario compartido desde el cual fue posible repensar unas prácticas que no tienen cabida en el campo cinematográfico dominante.

Así se generó en un primer momento un grupo de trabajo organizado en torno a una lista de correos que posteriormente se articuló a otros intereses colindantes, como la promoción del software libre, la seguridad informática, la cartografía colaborativa, el "hacktivismo" y la difusión de la cultura libre, para gestionar un espacio autónomo en la Ciudad de México, el Hacker Space Rancho Electrónico.

A más de un año de su puesta en marcha, en el Rancho Electrónico se comienza a consolidar un proceso de enseñanza alternativa cinematográfica, inspirada en experiencias de educación popular, donde a partir de talleres autogestivos, proyecciones, pláticas, eventos de software libre, cine documental y lenguaje cinematográfico, se intenta generar una fisura en el campo cinematográfico dominante, cuyo acceso está custodiado por las instituciones educativas oficiales, únicas puertas de entrada al campo por donde sólo pasaran unos cuantos elegidos.

Cine hackeado

En el cine mexicano ya han existido diversos movimientos anti hegemónicos, uno de ellos es el generado a finales de los años 60, conocido como "cine independiente en formato súper 8" (Mantecón, 2007), el cual de la mano de equipos de filmación más accesibles y la efervescencia social del momento, generó un cuestionamiento profundo del tipo de películas producidas en la época.

> ***"Hackear" el campo cinematográfico implica en un primer momento revelar los secretos del proceso de realización fílmica, abrir el código para estudiarlo y posteriormente re elaborarlo.***

En el actual calendario marcado por la crisis económica mundial y sus repercusiones sociales, también se han desarrollado herramientas que posibilitan producir y distribuir audiovisuales con menos recursos económicos, sin embargo para ello es necesario conocer el código desde el cual son producidos, el lenguaje cinematográfico.

"Hackear" el campo cinematográfico implica en un primer momento revelar los secretos del proceso de realización fílmica, abrir el código para estudiarlo y posteriormente re

elaborarlo. Pero no es suficiente esta primera etapa, es necesario un cuestionamiento sobre la forma entera en que los realizadores se organizan para hacer cine, tanto como las relaciones entre productores y espectadores, el tipo de herramientas empleadas y el modo de distribuir los productos terminados.

Éste proceso de "hackeo", apertura crítica y reconstrucción de la producción audiovisual, debe desarmar el sistema entero; abrir espacios alternativos de educación, emplear y fomentar el desarrollo de software libre y hardware abierto, generar esquemas colaborativos de producción, distribuir los productos con licencias libres y formar espacios alternos de exhibición.

> ***En este sentido se orienta la experiencia de los "hackers fílmicos" del Rancho Electrónico, quienes desde su experiencia de educación alternativa con herramientas libres, intentan señalar que cualquier persona puede adquirir el oficio de hacer cine.***

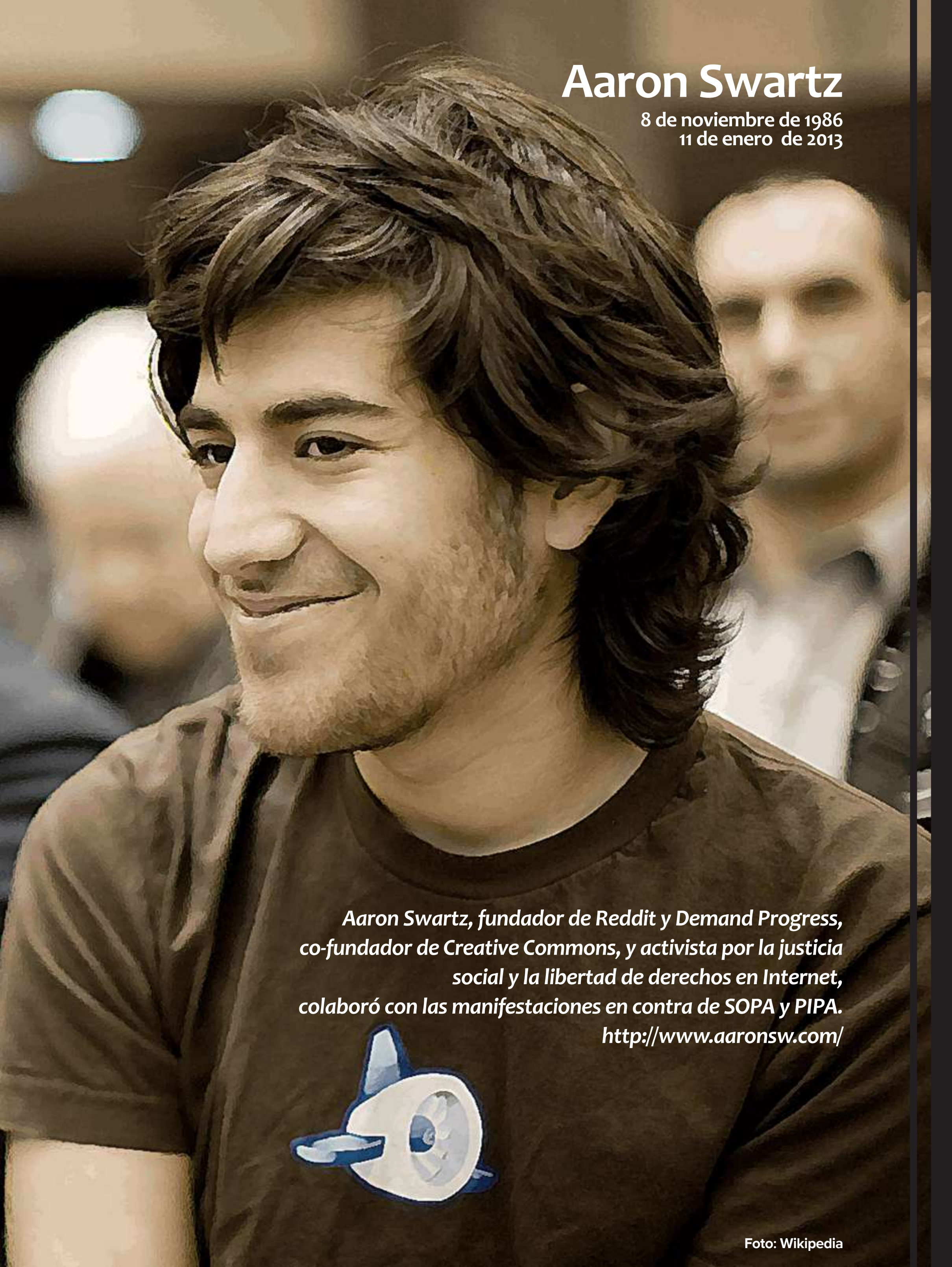
A diferencia de otros movimientos fílmicos, el "hackear" no es un calificativo fijo con normas estilísticas o temas específicos, es un proceso que apenas comenzó en "ciudad monstruo", el cual antes que estancarse en el enfrentamiento clásico entre renovar la forma o los contenidos, intenta responder al señalamiento crítico hecho por Benjamin desde los años 30 cuando señala que:

"el carácter de modelo de la producción es determinante; es capaz de guiar a otros productores hacia la producción y de poner a su disposición un aparato mejorado. Y mejor es este aparato mientas mayor es su capacidad de trasladar consumidores hacia la producción, de convertir a los lectores o espectadores en colaboradores."(Benjamin, n.d.)

En este sentido se orienta la experiencia de los "hackers fílmicos" del Rancho Electrónico, quienes desde su experiencia de educación alternativa con herramientas libres, intentan señalar que cualquier persona puede adquirir el oficio de hacer cine, y además que todo el proceso puede ser modificado.
Una vez más las condiciones tecnopolíticas están dadas para generar una verdadera oposición al control de la producción y gestión de las representaciones, y es en el movimiento del software y cultura libre donde se vislumbran oportunidades para imaginar un otro cine, un cine libre. ■

En la web:
https://pillku.org/article/el-cine-hackeado-en-ciudad-monstruo-una-fisura-en-/

Bibliografía:
Benjamin, W. (n.d.). "El autor como productor". En: Bolívar Echeverría. Discurso crítico y filosofía de la cultura. http://www.bolivare.unam.mx/traducciones/Elautorcomoproductor.pdf Disponible el 29 de enero de 2014.
Bourdieu, P. (2002). "La distinción. Criterios y bases sociales del gusto". México: Taurus.
Mantecón, Á. V. (2007). "Contracultura e ideología en los inicios del cine mexicano en súper 8". En C. Medina & O. Debrois (Eds.), La era de la discrepancia, arte y cultura visual en México 968 – 1997 (pp. 58–61). México: UNAM.



Aaron Swartz

8 de noviembre de 1986
11 de enero de 2013

Aaron Swartz, fundador de Reddit y Demand Progress, co-fundador de Creative Commons, y activista por la justicia social y la libertad de derechos en Internet, colaboró con las manifestaciones en contra de SOPA y PIPA.
http://www.aaronsw.com/

Foto: Wikipedia

¿Para quién producimos conocimiento?

Por Tamara Perelmuter

A principios de los '80, el patentamiento de lo vivo y la autorización a instituciones sin fines de lucro como las universidades para patentar y comercializar productos de investigación produjeron un giro fundamental en la historia del derecho de propiedad intelectual. Treinta años más tarde, sigue siendo necesario preguntarse cómo, para quién y para qué se produce conocimiento.

Este texto es un desgrabado de la charla que ofreció Tamara Perelmuter en el 4to. Foro Nacional de Educación para el Cambio Social, que se realizó en la ciudad de Rosario los días 6, 7 y 8 de junio. En ese marco, se realizó un panel que contó con la presencia de Tamara, Enrique Chaparro, Javier García Alfaro y Marilina Winik, denominado: "Conocimiento para todos. Una mirada crítica sobre la propiedad intelectual". Por lo tanto, muchas de las frases suenan coloquiales por su adaptación al texto escrito.

La propiedad intelectual tiene que ver con la cristalización jurídica de la apropiación del conocimiento, y de cómo y cuándo es que el conocimiento se transforma en un bien apropiable. **Mirar la historia de la propiedad intelectual y, concretamente, la historia de las patentes, es de alguna manera no perder de vista la historia misma del propio capitalismo.** Podríamos decir que restricciones de acceso a los bienes materiales han existido casi desde siempre: en un comienzo existió algo similar a las patentes, que se utilizaba como reconocimiento de colonización de territorios; luego se establecieron sistemas de premios a la explotación de aparatos y procesos desconocidos, aunque se otorgaban de manera local.

Concretamente, el momento en que la regulación sobre los bienes intangibles pasa a ser una normalización jurídica es más o menos contemporánea a la revolución industrial. En ese momento, y c**on el rol que comenzaba a tener la tecnología en los procesos industriales, la propiedad intelectual empieza a aparecer como la mejor forma de fomentar la propiedad de los medios de producción y a su vez conseguir inversiones en innovaciones científicas,** que también redundaban en ganancias para los incipientes o nuevos capitalistas.

A su vez, hay que pensar la propiedad intelectual en simultáneo con el surgimiento de la ciencia moderna y sus pilares: las ideas de universalidad, neutralidad y objetividad, y

también en la articulación de la ciencia moderna con el derecho estatal moderno. **En la construcción de la modernidad capitalista, la ciencia moderna asumió el extraordinario privilegio epistemológico de ser la única forma de conocimiento válido**, y del mismo modo, el derecho estatal moderno asumió la única forma de derecho válido, en contraposición a otras formas de conocimiento y de derecho como podrían ser los conocimientos tradicionales, por ejemplo.

Ese sistema jurídico formal tenía la misma raigambre conceptual que la ciencia moderna, es decir, consideraba los conocimientos como atemporales, universales, neutrales y abstractos. **Aquí aparece la idea de propiedad como la gran y la primera institución de la judicialidad moderna, que tenía que ver con un principio de la absoluta disponibilidad de todas las cosas**, donde todo puede ser apropiado por cualquiera. Desde este lugar, la propiedad intelectual es un tipo especial de propiedad, tal como la concibe el derecho jurídico occidental, que expresa esta capacidad de dominio sobre ciertos bienes considerados intangibles.
Ahora bien, la pregunta (después de este recorrido rápido de algunos orígenes o desde dónde se puede pensar la idea de propiedad intelectual) es la siguiente: **¿por qué la propiedad intelectual aparece hoy como un punto neurálgico del capitalismo? ¿Qué es lo nuevo?, ¿qué es lo que hace que sea tan importante?**

Para poder pensar esta situación novedosa, nos tenemos que remitir a la crisis del petróleo de la década del ’70 fundamentalmente, a la reconstrucción posterior del capitalismo, y un poco al rol que empiezan a ocupar también estas innovaciones digitales, electrónicas y biotecnológicas, que comenzaron a aumentar el campo de lo protegible, de lo vendible y de lo apropiable.

Aparecen también más formas y más sofisticadas, de apropiación o subordinación de la naturaleza y de los procesos biológicos que empiezan a estar protegidas por nuevas formas jurídicas de propiedad intelectual. La propiedad intelectual comienza a mirar estos procesos de los cuales antes no se hacía cargo.
Una de las características de las patentes, además de la novedad, es la suficiencia en la descripción y la utilidad industrial. Tiene que ver con que las patentes están orientadas fundamentalmente a invenciones, y no a descubrimientos, por lo cual, lo vivo, lo que venía dado ya desde la naturaleza, al ser un descubrimiento y no una invención humana, **no estaba dentro del marco de lo que podía ser patentable**.

En este sentido, **algunos de los procesos tecnológicos de los últimos años marcaron un quiebre**; en concreto, cuando aparece en escena la biotecnología, que es la que permite la inserción de un gen, con una característica particular, en otro gen, a través de la manipulación genética. Esto va a generar en la historia de las patentes un quiebre importantísimo. ¿Por qué?

Hasta los años ’80 no se reconocía la patentabilidad de los organismos vivos. En el año 1980, se produce un fallo que genera una bisagra entre lo que se considera patentable y lo que no: el fallo Diamond v. Chackrabarty. Este fallo de la Corte Suprema de Estados Unidos permite el patentamiento de una bacteria de petróleo crudo modificado. El dictamen dice que esta bacteria, al haber sido modificada por un ser humano, podía ser considerada una manufactura; en síntesis, que era similar a una usina eléctrica. Esto es lo que aparece en el informe, en el dictamen favorable de la Corte Suprema de Estados Unidos. A partir de ese momento se abre todo un campo enor-

me e inexistente en la propiedad intelectual: **el campo del patentamiento de lo vivo, o la propiedad intelectual sobre formas de vida.**

A partir de ese momento, y de forma vertiginosa, el campo de la propiedad intelectual se amplía. Por primera vez se permitió el patentamiento de un animal, un mamífero transgénico llamado Ratón de Harvard u oncoratón. Después se avanzó hacia los vegetales, y, en los últimos años, hacia los seres vivos, hacia el genoma humano. Otro caso famoso es el caso Moore, que estableció criterios para el patentamiento de partes del cuerpo, donde se permitió el patentamiento de la línea celular obtenida del brazo de un paciente, llamado John Moore.

> ***La propiedad intelectual tiene que ver con la cristalización jurídica de la apropiación del conocimiento, y de cómo y cuándo es que el conocimiento se transforma en un bien apropiable.***

A partir de los años ’80, entonces, comenzaron dos procesos: uno de armonización de la propiedad intelectual a nivel global, respecto del cual la Organización Mundial de Comercio tendrá más tarde un rol preponderante, marcando qué es lo que deben hacer los Estados en función de los tratados internacionales de propiedad intelectual (entre otros), y un acelerado proceso de patentamiento de diversas formas de vida, tanto vegetales, animales como humanas.

Por último, además de estos fallos, durante los años ’80 se formularon una serie de legislaciones en Estados Unidos, que después van a ser rectoras para muchos de los procesos de discusión en el resto de los países. Una de los más importantes es una ley de 1980, de Estados Unidos, que es la Ley de Enmienda sobre Patentes y Marcas. Con esta legislación, lo que se buscaba era promover la colaboración entre empresas y organizaciones sin fines de lucro, incluidas por supuesto las universidades. Por primera vez, en este año, y a partir de esta legislación, se autorizó a las instituciones de investigación y desarrollo, y a las universidades, a patentar y comercializar productos realizados total o parcialmente con financiamiento federal. Esto no es un dato menor, y hoy nos parece extraño marcarlo como un quiebre, porque es algo que aparece cotidianamente en muchas de las universidades de América Latina, sobre todo en las universidades vinculadas con las ciencias exactas.

Esta discusión respecto de la posibilidad de las universidades de patentar y comercializar productos, y de la articulación fundamentalmente de las empresas y las universidades en la producción y en la comercialización de productos patentados aparece muchas veces como moneda corriente y como algo que está completamente naturalizado. Lo que quería marcar es que justamente esto aparece en un momento histórico concreto, y por lo tanto es un buen punto de partida para pensar, discutir y problematizar cuál es el rol de los investigadores y los científicos, y desde dónde se paran en las universidades para discutir estas cosas. **Y, fundamentalmente, para repensar un poco desde dónde, cómo, por qué, para qué y para quién producimos conocimiento.** ■

En la web:
https://pillku.org/article/para-quien-producimos-conocimiento/

Tamara Perelmuter es una Joven Científica Precarizada e investigadora en formación.

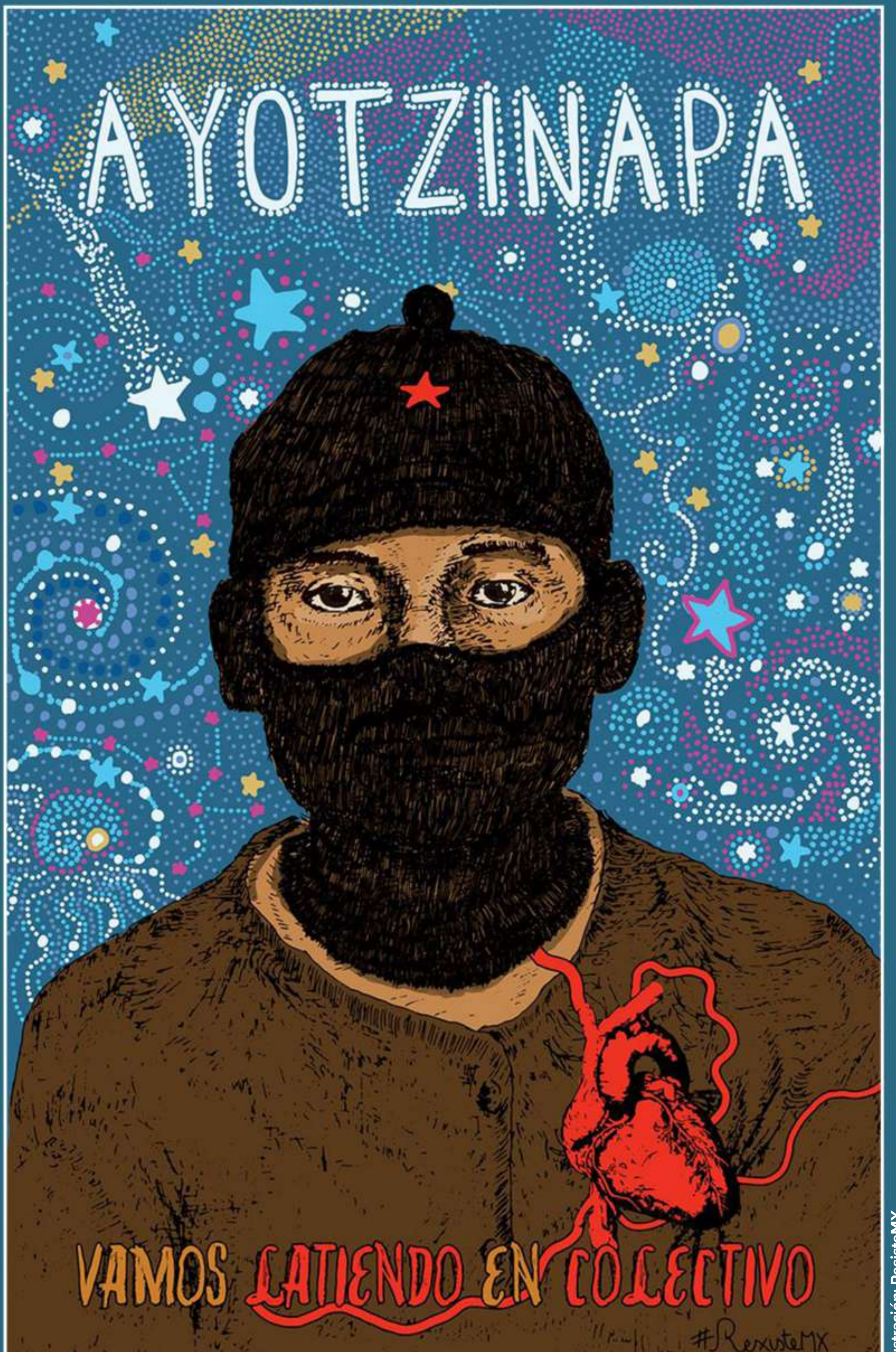


Ilustración: ResisteMX

Apuntes para pensar una gestión colectiva desde la libertad

Por Ana Laura Almada

....

Creer que es posible la existencia de la música libre supone un horizonte donde la cultura es libre. Sin embargo, estas premisas se enfrentan cotidianamente a diferentes construcciones ideológicas acerca de las obras que produce la cultura y también a la noción sobre los derechos que (supuestamente) deberían ejercer sus autores.

Y el paréntesis no es casual. Actualmente ocurre que, en la cultura como en otros aspectos de la vida en sociedad, las prácticas socialmente aceptadas y las normativas que deberían regularlas no necesariamente tienen una continuidad que pueda describirlas como "coherentes".
El caso de la industria musical no es la excepción, más bien es el paradigma (junto con el de la industria editorial) de esta flagrante contradicción entre el derecho y el deseo de los ciudadanos de participar en la cultura y el derecho de los autores sobre sus obras.

En primer lugar, porque referirse legalmente a las obras de la cultura a escala mundial requiere el uso de términos como "Propiedad Intelectual", lo cual supone un modo de relación específico entre la obra, su autor y los ciudadanos. Las prácticas culturales actuales (principalmente mediadas por tecnologías basadas en internet) distan mucho de replicar ese modelo de relación, proponiendo en su lugar lógicas de apropiación, reutilización y distribución que se asemejan mucho más a lo colaborativo y al compartir.
En segundo lugar, porque leyes como las de Argentina (que tienen similitudes con las de muchos países latinoamericanos), destinadas a regular esa Propiedad Intelectual, no hacen más que penalizar las prácticas habituales de los ciudadanos, como lo son el compartir y reutilizar las obras. Pero no sólo eso: muchas veces las obligaciones que imponen esas normativas atentan contra los propios derechos de los autores, bajo la apariencia de pretender defenderlos.

Creatividad, propiedad y derechos.

Tanto a nivel internacional como regional, cada vez que se abren debates acerca del uso de la Propiedad Intelectual y el fomento de la creatividad queda al descubierto la tensión que existe entre las prácticas culturales relacionadas con la tecnología, seguida de las fa-

cilidades de distribución masiva e instantánea que acarrean, y las normativas que deberían regularlas. Como explica claramente Beatriz Busaniche en el artículo publicado en su blog, con motivo del "Día Mundial de la Propiedad Intelectual", muchas de las actividades que ponen en circulación a la cultura "son consideradas ilegales por parte de las oficinas de copyright que no comprenden las nuevas formas de manipulación digital de las obras. Porque recordemos: hacer mashups, remixes y otras formas populares de obras derivadas son prácticas habituales pero ilegales." (Busaniche, 2013)

Ahora bien, todas estas limitaciones y sanciones que prevén las leyes se sostienen en el propósito establecido por el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (PIDESC) de defender los derechos de toda persona a "beneficiarse de la protección de los intereses morales y materiales que le corresponden por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autor(a)" (apartado c) art. 15). Considerando que este propósito es no solamente razonable, sino deseable y ampliamente defendido por todos los ámbitos de la cultura, la contradicción aparece cuando se cotejan los datos de la realidad con las obligaciones que las legislaciones nacionales imponen a los autores en pos de defenderlos.
Entendiendo que, en un entorno global como el actual, un autor individualmente no podría controlar el uso que se hace de sus obras y por lo tanto no tendría forma de exigir que se reconozcan sus derechos morales y materiales sobre éstas, surge lo que se conoce como Sociedades de Gestión Colectiva (SGC). Estas sociedades se presentan a sí mismas como una especie de intermediario que velaría por los beneficios del copyright, y además ayudaría a reducir los costos de transacción en el ejercicio de esos derechos y facilitarían la negociación de licencias generales. (Busaniche, 2013)
La obligatoriedad de afiliarse a una SGC es quizá el principal factor que atenta contra el libre acceso a la cultura por parte de los ciudadanos, y a la vez vulnera las posibilidades reales de los autores de vivir dignamente gracias a su trabajo, por varios motivos.



Derecho de autor y gestión colectiva

Cuáles Sociedades, cuáles representados, cuáles obligaciones

Por un lado, la afiliación compulsiva conlleva generalmente la monopolización de la gestión de derechos, como ocurre en Argentina, donde los autores, compositores e intérpretes musicales sólo obtienen regalías si están afiliados a la única SGC reconocida por el Estado. Esta monopolización ha suscitado múltiples críticas: por parte de los públicos que ven afectado su derecho a la cultura, debido a las altísimas tasas que supone muchas veces acceder a ciertos bienes; por parte de los propios autores, que no pueden elegir otras formas de asociarse e inclusive una vez afiliados pierden libertad con respecto a la distribución y el uso de sus propias obras; y

por parte de los autores no afiliados, que no reciben ningún tipo de compensación por sus trabajos, a pesar de que la SGC tiene injerencia sobre el uso de "todo el repertorio", como es el caso de SADAIC en Argentina.

Por otro lado, los derechos de los ciudadanos de acceder a la cultura siempre se ven postergados bajo este modelo de gestión de derechos, en pos de asegurar los de los autores. El principal inconveniente en este punto es que las SGC deberían responder por igual a las dos responsabilidades: que los representados vivan dignamente y que los ciudadanos puedan acceder a los bienes que circulan en la cultura. Muchos estudios internacionales y análisis de políticas de nuestra región muestran que esto no está sucediendo (Fundación Karisma,2013 y Helfer, 2006).
Ante este panorama, son muchos los músicos que han propuesto modelos alternativos para crear, distribuir y gestionar sus derechos sobre sus obras. Casos como el de Músicos Convocados de Córdoba muestran que existe un compromiso por evaluar y pedir modificaciones e inclusive introducen la posibilidad de la creación de marcos normativos que contemplen otras formas de trabajo en el ámbito musical. Este colectivo cordobés se propuso conseguir que las leyes se adapten a las nuevas necesidades, para posibilitar una retribución justa de lo que generan los músicos y a la vez una distribución equitativa de esos ingresos, pensando principalmente en los músicos autogestionados e independientes.
Otro modelo de colectivo musical creativo es RedPanal, una plataforma que surgió en Argentina, pero en la que participan actualmente músicos de diferentes partes del mundo, bajo un modelo libre, colaborativo, abierto y autogestionado. Esto quiere decir que lo que se genera desde RedPanal se hace de forma colectiva, incentivando la participación de diferentes talentos que se conjugan para crear, reutilizar, remixar y experimentar musicalmente. Además, la plataforma promueve el uso de licencias libres, colocándose por fuera del circuito tradicional de difusión y producción de la industria mainstream.

Retomando la propuesta que titula este artículo, pensar desde la libertad no significa resignar derechos morales y materiales para que los autores tengan una vida digna para asegurar en cambio el libre acceso a la cultura. Por el contrario, supone el desafío de creer en primer lugar que no se trata de dos objetivos mutuamente excluyentes y confiar en que, por otra parte, todavía somos capaces de perfeccionar modos colectivos de gestión de nuestros propios derechos. Para ello, es necesario, como siempre, discutir sobre los términos que, al igual que la técnica, nunca son neutrales. Si seguimos pensando en términos de "propiedad", lo más probable es que las SGC que pretenden administrar los beneficios materiales del uso de las obras se parezcan mucho (cada vez más) a las corporaciones que se benefician económicamente de ellas, lo cual afecta negativamente y por igual a los autores y al público. Si seguimos pensando en términos de "intermediarios necesarios", seguiremos creyendo que el autor es un individuo aislado e indefenso y desconoceremos así las más actuales formas colectivas de creatividad y producción cultural.

Como considera (nuevamente de manera sintética y excepcional) Beatriz Busaniche: "Las entidades de gestión colectiva pueden y deberían ser un actor clave en la búsqueda de equilibrio en el ejercicio de los derechos culturales, promoviendo la mirada de los derechos autorales en sintonía con los derechos de la colectividad al acceso y participación en la cultura, como parte de un mismo objetivo cuya finalidad sea el bien común y la promoción y diversidad en la cultura. Esto será

posible sólo si se permite a autores, artistas y personas interesadas en la cultura en general reconstruir el sistema, organizar nuevas iniciativas y propuestas y si las entidades de gestión existentes cambian radicalmente su dinámica y se convierten en entidades de promoción de los derechos culturales en lugar de meras recaudadoras de dudosa representatividad, transparencia y gestión." (Busaniche, 2013)
La pregunta que deberíamos hacernos como participantes activos de una cultura, que no puede ser más que libre, es si realmente podemos y queremos pensar en otros términos.

En la web:
https://pillku.org/article/apuntes-para-pensar-una-gestion-colectiva-desde-la/

Referencias:
Busaniche, Beatriz, 2013, "Celebrar o criminalizar la creatividad" y "Problemas y tensiones del sistema de gestión colectiva y el acceso a la cultura" En su blog personal www.bea.org.ar Última actualización: 25 de octubre de 2013. Consultado: 23 de octubre.
Fundación Karisma, 2013 "Repensando la gestión colectiva del derecho de autor" En Open Business Latin Amreica & Caribbean Última actualización: 27 de octubre de 2013. Consultado el 20 de octubre.
Helfer, Laurence, 2006 "Collective Management of Copyright and Human Rights: An Uneasy Alliance" En Repositorio Social Science Research Network Consultado el 21 de octubre de 2013.

LibreBus: lo que pasa, queda

Por Evelin Heidel

Entre el 27 de agosto y el 29 de 2012 de septiembre un bus recorrió Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay para compartir experiencias sobre la cultura libre. Aquí un resumen de toda la experiencia de LibreBus contado por una de sus organizadoras.

¿Qué es LibreBus? Escuchamos miles de veces esta pregunta, antes y durante el recorrido, y probablemente tengamos oportunidad de escucharla muchas veces más. Cuando contestábamos que LibreBus era un colectivo que recorría cuatro países (Chile, Argentina, Uruguay y Paraguay) con activistas y militantes del software libre y la cultura libre, inmediatamente aparecía una segunda pregunta: ¿pero es un colectivo de verdad?

Sí, LibreBus fue un colectivo "de verdad": un colectivo construido con chapas, hierro, un motor y funcionando a diésel, que en su edición 2012 recorrió cuatro países, 8.000 kilómetros de ruta; visitó alrededor de 15 ciudades, llevó a más de 20 personas de 7 nacionalidades diferentes a bordo, todas ellas provenientes del mundo de la cultura libre y el software libre, y organizó cerca de 40 actividades distintas durante los 30 días que duró su recorrido.

También podemos responder a la pregunta sobre qué es librebus con menos datos estadísticos, y simplemente achacar esta experiencia a la (hermosa) locura temporal de Teresa Sempere y Renata Ávila, organizadoras y participantes del LibreBus 2011 que se realizó en Centroamérica, del que hablamos en la edición pasada de Pillku. Como esa experiencia no alcanzó para agotar las energías de Teresa y Renata, a finales de 2011 decidieron presentar el proyecto LibreBus ConoSur para una convocatoria de la AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, de España) a través de la ONG Derechos Digitales, de Chile. Y el proyecto salió ganador.

El LibreBus, entonces, empezó mucho antes que se iniciase su recorrido. Por eso, la pregunta "¿qué es el librebus?" tiene muchas formas de contestarse. Es un colectivo "de verdad", y a la vez es ese colectivo de gente, de experiencias, que nos hemos ido encontrando a lo largo de esta ruta de "convergencia de movimientos". En muchos sentidos, concretar la ruta física de este recorrido no fue más que una forma de trazar sobre el mapa real, los lazos que nos unen con distintas personas, experiencias y movimientos, con quienes trabajamos codo a codo para construir de manera común y colaborativa, un mundo con un sentido más ético, más justo y, sobre todo, con más libertad.



sobre todo, con dos dificultades fundamentales: el poco tiempo del que se dispone entre una actividad y la otra, y la necesidad de trasladarse de manera constante. Ambas vuelven difícil detenerse a pensar y analizar lo que se está viviendo, hay que seguir andando. La ruta es así.

Las anécdotas que nos quedan de este recorrido son miles; sobre todo, la cantidad y la calidad de gente con la que nos hemos cruzado, y los que sin querer dejamos afuera. Mucho más difícil aún es agradecer a todos los que participaron y participan de esta experiencia de manera cotidiana; la lista es larguísima, y es mejor no mencionar a nadie para no dejar a nadie afuera.

> ***LibreBus fue un colectivo "de verdad": un colectivo construido con chapas, hierro, un motor y funcionando a diésel, que en su edición 2012 recorrió cuatro países, 8.000 kilómetros de ruta; visitó alrededor de 15 ciudades, llevó a más de 20 personas de 7 nacionalidades diferentes a bordo, todas ellas provenientes del mundo de la cultura libre y el software libre, y organizó cerca de 40 actividades distintas durante los 30 días que duró su recorrido.***

Como siempre, al igual que cualquier camino, este tampoco está exento de dificultades, de desencuentros, de marchas y contramarchas, de momentos de acelerar con todo y de momentos de poner el freno y detenerse a pensar largamente sobre cuál es la dirección que debemos tomar.
Es muy difícil resumir en algunas palabras el resultado de la experiencia. En el intento se choca,

La buena noticia es que tenemos más de 30 horas de filmación y entrevistas que iremos publicando y así también hacer parte del recorrido a nuestrxs lectores. Esas 30 horas son parte del resultado de este recorrido; pero también, parte de ese resultado son los lazos que se afianzan en algunos lugares y se inician en otros; las redes que se tejen entre las distintas personas que participaron del recorrido de alguna manera; la convicción reforzada, sobre todo, de que no estamos solxs en este camino y que podemos ir caminando juntes. ■

En la web:
https://pillku.org/article/librebus-lo-que-pasa-queda/

Propiedad intelectual, patrimonio inmaterial y cultura libre

Por Carlos Romero Moragas

Patrimonio intangible, patrimonio inmaterial, diversidad cultural, identidad y memoria, patrimonio de la humanidad, son conceptos que evocan la construcción colectiva de la creación humana, que es propiedad de todos y que a todos debe revertir.

Este discurso, liderado por UNESCO, choca frontalmente con la ideología capitalista global dominante estructurada sobre la propiedad privada, la propiedad intelectual y los derechos de autor. Para las organizaciones que hoy día imponen dicha ideología, la cultura, incluido el patrimonio cultural, o es un producto o es un servicio, en cualquier caso una mercancía, un objeto económico, algo con lo que se puede comerciar y obtener ganancias y sobre el que previamente hay que ejercer derechos de propiedad.

La batalla a favor de la diversidad cultural y su dimensión colectiva se está librando en muy diversos frentes y los más duros no son precisamente aquellos que reconocemos como culturales sino de pura subsistencia, como pueden ser el derecho de las comunidades indígenas sobre sus recursos naturales; la autonomía alimentaria de los pueblos y el comercio justo; la lucha contra las patentes de la vida y los trangénicos y la defensa de los servicios públicos. Dentro de estas luchas por la diversidad y autonomía de los pueblos debemos destacar los movimientos en favor del software libre, el copyleft y la libertad en Internet, un modelo a seguir para la defensa de la dimensión pública del patrimonio cultural por la importancia que tienen y tendrá para el futuro de la diversidad cultural y la autogestión en la cooperación y comunicación entre las personas y los pueblos.

En un tiempo en que lo inmaterial (la información, el conocimiento, los contenidos…) es la fuente de riqueza a dominar, tanto o más que los recursos energéticos, la denominada propiedad intelectual (que poco o nada tiene que ver con la tradicional propiedad material de la tierra, los recursos naturales o los medios materiales de producción) ha pasado a primera línea de batalla, donde como siempre, los más poderosos: las empresas multinacionales de investigación farmacéuticas, las productoras cinematográficas, los medios de comunicación, las sociedades privadas de

gestión de derechos de autor…, radicadas en lo países desarrollados, imponen sus condiciones en beneficio propio. Argumentan los defensores del modelo económico imperante que la historia demuestra que la única manera de impulsar el crecimiento y la eficiencia es a través de los mercados y estos a su vez se sostienen en el derecho a la propiedad, incluida la propiedad intelectual: por lo tanto, la propiedad privada es buena y cuanta más propiedad mejor.

La OMPI y la propiedad intelectual

Se entiende por propiedad intelectual los derechos de posesión sobre la creatividad humana, incluidas invenciones, obras literarias y artísticas y símbolos nombres e imágenes. Dentro de la propiedad intelectual se distinguen:

- la propiedad industrial; relacionada con inventos y otras patentes, marcas registradas, diseños y nombres;
- los derechos de autor; es decir derechos sobre obras literarias y artísticas (novelas, poemas, obras de teatro, películas, obras musicales y las obras de arte: dibujos, pinturas, fotografías, esculturas, diseño arquitectónico). Más recientemente se han incluido los programas informáticos y las bases de datos y en algunos países los vegetales genéticamente modificados.
- los derechos conexos al derecho de autor; los que adquieren los intérpretes y ejecutantes, los productores de grabaciones sonoras y los organismos de radiodifusión respecto a sus programas de radio y televisión.

Estos derechos de propiedad, resultado de la actividad intelectual en el terreno industrial, científico, literario o artístico, se pueden comprar, vender y sacar un provecho económico durante un determinado número de años en virtud de los derechos de explotación, hasta pasar a formar parte del denominado por la legislación: dominio público.
Por este motivo en 1970 se crea la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, la OMPI (WIPO en inglés), con el objeto de proteger y aumentar el respeto hacia la propiedad intelectual en todo el mundo y para gestionar la abundante normativa internacional relativa a la materia, claramente enfocada al desarrollo del comercio mundial.
La OMPI cuenta en la actualidad con 183 Estados miembros y es el organismo encargado de administrar 15 tratados internacionales sobre propiedad industrial y 6 relacionados con derechos de autor. Tiene la sede principal en Ginebra y oficinas de coordinación en Washington, Nueva York y Bruselas, lo cual es indicativo de dónde tiene sus principales intereses.

Peligros en la mercantilización del patrimonio intangible

La propiedad intelectual tiene una dimensión estatal fundamental. Son los Estados, en primera instancia, los encargados de registrarla en sus respectivos territorios nacionales y de perseguir las infracciones a la ley cometidas en estos supuestos. Posteriormente, mediante tratados internacionales se adoptan normas comunes, cuyo obligado cumplimiento ejecutan los países firmantes. Y es aquí, a mi manera de ver, donde radica el principal problema que traería la aplicación de un sistema de la propiedad intelectual a los conocimientos tradicionales y el folclore de las comunidades locales e indígenas.
En el supuesto de que hubiera un reparto de riqueza y poder equilibrado entre los distintos países del mundo y similares expectativas de desarrollo, podríamos ponernos de acuerdo en unas normas internacionales de propiedad intelectual que defendieran,

sobre todo, los derechos morales de las comunidades poseedoras de riqueza cultural al reconocimiento y respeto de su dignidad y originalidad. Pero la realidad nos muestra exactamente lo contrario: hay países de economías poderosas con fuertes intereses comerciales y otros, la mayoría, poco desarrollados, con gobiernos muchas veces corruptos y depredadores de sus propios recursos en beneficio de unas elites alineadas con el capital internacional, capaces de incorporar al sistema de la propiedad intelectual los conocimientos tradicionales y el folclore de comunidades locales o indígenas radicadas dentro de las fronteras de estos mismos Estados, cuyos gobiernos son, frecuentemente, sus principales enemigos.

Para gestionar esta nueva propiedad una de las posibilidades que se baraja es nombrar en cada país una autoridad competente que establecería mecanismos para determinar el valor económico de los conocimientos tradicionales, autorizaría la utilización de expresiones del folclore, fijaría las tarifas y cobraría por la concesión de uso. Esa autoridad podría ser una sociedad de gestión de derechos de autor. Los países menos desarrollados, a través de estas sociedades, no dudarán en comercializar patentes, marcas, derechos de autor y todo aquello que se pueda vender en favor de compañías multinacionales, tal como sucede con cualquier otro tipo de recurso natural y o servicio. El resultado sería un nuevo expolio legal, esta vez de los conocimientos tradicionales y del folclore de comunidades locales e indígenas, tal como sucedió en otras etapas de la historia con la tierra, la mano de obra exclava o los recursos naturales, ya que los verdaderos depositarios del patrimonio no estarían en disposición de defenderse a través de un sistema de propiedad que les es ajeno y oneroso.
En este supuesto la OMPI, desde una escrupulosa interpretación técnica, argumentaría que el problema no es del sistema de la propiedad intelectual, que funciona razonablemente bien, sino de otros asuntos no adjudicables al mismo, como son la falta de desarrollo, la corrupción, el desconocimiento técnico de los mecanismos de protección intelectual, etc. que escapan a sus competencias, lavándose las manos de las consecuencias que generen, tal como viene sucediendo en otros organismos internacionales tipo OMC, que no se hacen responsables de las consecuencias de sus políticas con respecto al medioambiente, la salud o los derechos humanos, siempre que el libre mercado y la competencia estén aseguradas.
Los conocimientos tradicionales por su naturaleza integral, su origen colectivo y la transmisión y preservación orales, son de utilidad pública y no deben estar sujetos a derechos exclusivos o a la mercantilización. Los intentos por reglamentar su uso y transmisión tendrían consecuencias filosóficas y prácticas de gran alcance para el dominio público y la creación, gestión y libre flujo de la información.

Asignar propiedad intelectual a los conocimientos tradicionales y al folclore puede desembocar en un nuevo estadio del proceso de privatización mundial en aras de la competitividad, el crecimiento económico y la codicia de las multinacionales, que permita la venta de derechos sobre este patrimonio cultural hasta ahora de dominio público.
En los países donde ya están privatizados los recursos naturales (petróleo, gas, minerales), la producción agrícola mediante monocultivos destinados al comercio mundial (plantas industriales), los servicios generales (agua, luz, telefonía, comunicación…) y los servicios públicos (educación, sanidad, cultura) y que además ya fueron desposeídos de una parte importante de su patrimonio cultural

en beneficio de museos y colecciones de países desarrollado y siguen siendo víctimas del floreciente comercio ilegal de obras de arte, ahora le llega el turno al expolio de los intangibles. La falta de experiencia con los sistemas formales de la propiedad intelectual, la dependencia económica, la falta de una voz única y en muchos casos de una política nacional clara respecto a la utilización de los conocimientos tradicionales, darán como resultado que las comunidades locales e indígenas queden en clara desventaja y desposeídas de supuestos derechos sobre su cultura.

Los movimientos en favor de una cultura libre

El recurso más importante que gobernamos como procomún abierto, sin el cual la humanidad no podría concebirse, es todo el conocimiento y la cultura previos al siglo XX, la mayoría del conocimiento científico de la primera mitad del siglo XX, y mucha de la ciencia y el aprendizaje académico contemporáneo.
Con estas palabras de Yochai Benkler nos explica que el conocimiento, hasta hace poco tiempo, era un patrimonio común de la humanidad y por tanto existía total libertad para acceder y disponer de él. Con la aparición de las patentes y los derechos de autor esta libertad que lo caracterizaba desapareció.
Por su parte, James Boyle denomina al proceso de apropiación de los bienes comunes intelectuales intangibles por los nuevos derechos de propiedad intelectual el segundo movimiento de cercamiento en recuerdo del proceso de privatización en pocas manos de las tierras comunales de uso público que vivió Inglaterra y toda Europa en los siglos XVII, XVIII y XIX. Según este autor los derechos de propiedad intelectual deben ser la excepción y no la regla; las ideas y los hechos siempre deben ser de dominio público, como el aire. Cultura libre es una corriente de pensamiento que considera al conocimiento como un bien público que debe beneficiar a todos y al que hay que devolverle la libertad que le ha sido arrebatada.
El conocimiento no es una mercancía como cualquier otra porque implica siempre una comunidad de continuidad histórica que da sentido y valor al pensamiento y la creación y sus cualidades no se ven mermadas con su transferencia y uso. Mediante la propiedad intelectual y los derechos de autor se fomenta artificialmente la escasez de toda expresión del pensamiento humano para mercadear con bienes que pueden ser infinitos. Si la cultura se considera un derecho básico, ésta deberá desarrollarse sin ningún tipo de obstáculo.

> ***Asignar propiedad intelectual a los conocimientos tradicionales y al folclore puede desembocar en un nuevo estadio del proceso de privatización mundial en aras de la competitividad, el crecimiento económico y la codicia de las multinacionales, que permita la venta de derechos sobre este patrimonio cultural hasta ahora de dominio público.***

En una época en que el desarrollo tecnológico posibilita el viejo sueño humano de poder compartir el conocimiento, la creación intelectual, la cultura y el arte, con rapidez y a bajo costo, hay que compaginar los derechos de los autores sin criminalizar la cooperación mutua y penalizar la libre circulación de saberes y experiencias. El sistema de la propiedad intelectual se está convirtiendo en algo tan rígido que cada vez sirve menos para apoyar la creación y más para proteger a industrias y organizaciones contra la competencia. A la postre, los verdaderos beneficiarios de los derechos de autor no son sus legítimos poseedores, los creadores e inventores,



sino las empresas y las sociedades de gestión que explotan esos derechos en beneficio propio y de unos pocos.

Hacia una Licencia Pública General para el patrimonio cultural de la humanidad

En el origen del movimiento en favor de una cultura libre están los profesionales de las tecnologías de la información. En 1984 Richard Stallman puso en marcha el proyecto GNU, origen del actual Linux, un sistema operativo completo que tenía la particularidad de ser un software libre, es decir, no sujeto a licencias que limitaran su uso. Stallman era un programador del Laboratorio de Inteligencia Artificial del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MTI) partícipe de la tradición de los informáticos de la década de los 70, que integraban una comunidad científica acostumbrada a intercambiar conocimiento, a compartir antes que a competir y por lo tanto muy ajenos a los intereses del mercado creciente de la informática.

A partir de aquí se desarrolló el sistema operativo de software libre denominado GNU/Linux que está soportado por el trabajo comunitario de miles de programadores voluntarios de todo el mundo conectados a través de Internet y que se ha hecho popular, tanto en los servidores como en los ordenadores personales, llegando a convertirse en una amenaza comercial real al todopoderoso software propietario de la empresa Microsoft (y su sistema operativo Windows) por su estabilidad, gratuidad y ausencia de virus, entre otras virtudes.

Pero la genialidad que ahora nos interesa destacar de Stallman es la de ser creador de lo que él mismo denominó copyleft. Para proteger las cuatro libertades antes señaladas y que el software GNU permaneciera siempre libre desarrolló la denominada Licencia Pública General (GPL). En esta licencia, en realidad de copyright, el creador o desarrollador de software conserva los derechos de autor pero permite su redistribución y modificación bajo condiciones que aseguren que todas las versiones modificadas del mismo permanezcan bajo dominio público. Lo que venía a prohibir es lo contrario de lo que habitualmente protege el copyright, es decir, que ninguna empresa o particular se apropiara del procomún de los conocimientos de los programadores y lo pudiera privatizar. Por último, en 1985, Stallman creó la Fundación del Software Libre (FSF) para promover y financiar el proyecto GNU, poniendo los cimientos tanto del software libre como del copyleft.

En los últimos años, siguiendo el ejemplo del software libre y su ideario, está tomando fortaleza una corriente mundial en favor de la creación comunitaria y colaborativa inspirada en la filosofía del copyleft iniciada por Stallman. En 2001 Lawrence Lessing, profesor de derecho de la universidad americana de Stanford y autor del libro Free Culture, fundó la organización denominada Creative Commons con la misión de desarrollar una serie de licencias que ofrezcan cobertura legal a aquellos creadores, músicos, artistas y autores en general, que quieran publicar sus obras sin limitar los derechos de copia y distribución.

Creative Commons es un proyecto internacional sin ánimo de lucro en el que han estado involucrados voluntariamente juristas y todo tipo de profesionales colaboradores. Su finalidad es la difusión de la cultura a partir de la promoción del dominio público, mediante la creación de nuevas licencias de copyright que permiten a los autores la decisión de quién puede usar y copiar sus obras. Entre "todos los derechos reservados" del copyright y el libre dominio público se han desarrollado estas licencias de copyleft que se pueden definir con la expresión "algunos derechos reservados". Lo que ofrecen a investigadores, creadores y artistas es la posibilidad de especificar en sus obras qué puede ser distribuido, copiado o modificado sin pedir permiso y con total seguridad jurídica. Estas licencias parten de la necesidad que tienen algunos autores de dar a conocer sus trabajos a la mayor cantidad de gente y ofrecer la posibilidad de usarlos, pero sin renunciar al reconocimiento de la autoría. Asimismo, facilitan la labor de muchos usuarios que necesitan materiales para crear a su vez obras nuevas.

Patrimonio intangible, patrimonio inmaterial, diversidad cultural, identidad y memoria, patrimonio de la humanidad… son conceptos que evocan la construcción colectiva de la creación humana, que es de todos y que a todos debe revertir. Las culturas son patrimonios colectivos que deben ser libremente compartidos por toda la humanidad. En un mundo progresivamente cercado por el sistema de la propiedad intelectual y el avance de las privatizaciones de todos los aspectos de la vida ¿cómo podemos proteger de la codicia mercantil los conocimientos tradicionales y el folclore para que nadie pueda traficar con los derechos de propiedad intelectual? Desde aquí proponemos que la UNESCO trabaje en el desarrollo de licencias libres del tipo GPL o Creative Commons que, por una parte garanticen escrupulosamente los derechos morales de las comunidades generadoras de culturas propias a su reconocimiento y disfrute, y por otra, aseguren la libertad necesaria para que cualquiera pueda libremente aprehenderlas, reproducirlas, transformarlas y devolverlas de nuevo libres a la humanidad.

Del enfrentamiento de estas dos fuerzas contrapuestas: por un lado las presiones para limitar el uso y distribución de la información y la cultura a través de medidas técnicas y jurídicas, con fines principalmente comerciales; por otro, la necesidad de usar y distribuir la información gratuitamente sin trabas, de acuerdo a las posibilidades tecnológicas y las necesidades de la sociedad, dependerá el futuro hacia el que nos dirijamos. ■

En la web:
https://pillku.org/article/propiedad-intelectual-patrimonio-inmaterial-y-cult/

Cultura libre: génesis y experiencias de un movimiento creciente

Por Pillku

....

La Cultura Libre prolifera tan rápido como el internet y, para quiénes tienen acceso a la red de internet, se contagia como un virus. Hoy las repercusiones de la cultura libre se ven en diferentes actividades, que van desde la literatura y el cine, pasando por la agricultura, la informática y los medios de comunicación. Podemos decir que la cultura libre es un fork del software libre que está superando con creces todas las expectativas.

El movimiento de Cultura Libre en América Latina y en el mundo a tomado caminos diversos, y nuevas rutas van apareciendo cada día. A primera vista muy disímiles, pero que efectivamente comparten la misma filosofía del compartir. La Cultura Libre, al igual que el Software Libre, se basa mucho en la economía del regalo. En lo que sigue, presentamos dos breves panoramas: las semillas de un movimiento que se expandió y sentó las bases para el movimiento de cultura libre y algunas experiencias significativas de cultura libre que conocemos.

Génesis del movimiento

No es tarea sencilla construir la genealogía de las prácticas que hoy se convirtieron en el movimiento de cultura libre. Sería lindo que vos mejoraras estas notas que aquí presentamos. Puedes escribirnos o dejar tu comentario abajo. Este breve texto es un derivado de Wikipedia.

Los antecedentes podrían remontarse mucho antes de que Richard Stallman, en 1983, escribiera su Manifiesto GNU, un sistema de software operativo libre. Su objetivo era el de "volver al espíritu de cooperación que prevaleció en los tiempos iniciales de la comunidad de usuarios de computadoras". Con el propósito de proveer soportes logísticos, legales y financieros al proyecto GNU, Stallman crea, en 1985, la Free Software Foundation. Aunque el sistema GNU ya estaba avanzado y tenía un sistema operativo UNIX, faltaba todavía un componente clave llamado "núcleo" o, en inglés, Kernel. Así que en 1991, el ingeniero Linus Torvalds escribió el núcleo Linux, y lo distribuyó bajo la licencia GPL. En 1992, el núcleo Linux fue combinado con el sistema GNU, resultando en un sistema operativo libre y completamente funcional.

En 1997, surge una ruptura en el movimiento por el software libre, ya que Eric S. Raymond,

Tim O'Reilly y Larry Augustin establecen la expresión "código abierto", o "fuente abierta", en inglés Open Source, como alternativa a la expresión "Software Libre". En 1999, es fundada la Open Design Foudation como una corporación sin fines de lucro y dispuesta a desarrollar una definición de diseño abierto.
Estos brevísimos y limitados antecedentes nos permiten comprender que el movimiento de cultura libre ha surgido de las luchas, encuentros y desencuentros relacionados al concepcto de licencias de software libre, y contagió la lógica a las obras culturales. La primera licencia libre para obras culturales surge en el año 2000, en París, en un encuentro de Copyleft bajo el nombre ArtLibre. El propósito de esta licencia era otorgar acceso abierto a una obra para autorizar su uso, teniendo siempre en cuenta los derechos morales del autor. Esta licencia fue una adaptación de la licencia de software libre GPL, modificada para ser de uso de obras artísticas.

En el 2001 se crea la organización Creative Commons, fundada por Lawrence Lessig, quien escribió el libro Cultura Libre, un referente importantísimo en el tema de las licencias, patentes y los derechos de autor. En este libro, Lessig argumenta, en base a varios casos reales e históricos, que el arte no se crea de la nada, sino que siempre es derivado. Otras licencias que han surgido a raíz de este debate fueron Aire Incondicional, en España (2004), ColorIURIS (2005), que es un sistema internacional de gestión y cesión de derechos de autor.

En 2007, se acuerda la Definición de Obra Cultural Libre (Freedom Defined), que responde a la necesidad de diferenciar los conceptos de "obra cultural libre" y "licencias libres". Por obra cultural libre se entiende todas aquellas "obras o expresiones que pueden ser libremente estudiadas, aplicadas, copiadas y/o modificadas por cualquiera y para cualquier propósito". Licencias Libres, a su vez, son aquellas "que pueden usarse para proteger legalmente el status de una obra libre". Las libertades de una obra, para que sea libre, debe de contemplar:

La libertad de usar el trabajo, con cualquier propósito y disfrutar de los beneficios de su uso.

La libertad de estudiar el trabajo, y aplicar el conocimiento adquirido por él.

La libertad de hacer y redistribuir copias, sean totales o parciales de la información o expresión.

La libertad de hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados.

Del software libre, pasando por las licencias libres, surge el concepto de obras libres, y es aquí en donde se inserta el corazón del movimiento de cultura libre. A continuación, presentaremos algunas experiencias sobre cultura libre.

Algunas experiencias

A partir de estos recientes comienzos y de forma totalmente exponencial el movimiento ha ido creciendo y creciendo en el mundo entero. Un movimiento global que plantea cambios radicales en la forma en cómo se dan las relaciones de poder, y donde lo que prima es el trabajo entre pares. Son muchísimos los proyectos que hay en marcha relacionados con la Cultura Libre en el mundo entero.
Nos pareció importante rescatar y difundir algunas definiciones de cultura libre que están circulando en la web. He aquí una de las que más nos gusta, de Manzana Mecánica , que dice, en su definición extra-corta, que cultura libre es una visión que promueve la libertad

social de las obras creativas y del conocimiento. La definición corta afirma que Cultura Libre es un movimiento social global, masivo y en desarrollo. Este movimiento tiene la intención de mejorar nuestra sociedad a través del libre flujo de información, posibilitando la libre creación, flujo y modificación de las obras creativas y del conocimiento.

La definición larga de cultura libre, afirma que ésta es un término que se refiere de manera amplia a una serie de valores, sostenidos por muchas personas a lo largo del mundo, basados en el libre flujo de la información y en el libre acceso al conocimiento entre las personas. La Cultura Libre nació de la filosofía del software libre, y es posible gracias a la existencia de Internet y la World Wide Web (clica aquí para seguir leyendo).

La Wikipedia a su vez, dice que "La cultura libre es un movimiento social que promueve la libertad en la distribución y modificación de trabajos creativos basándose en el principio del contenido libre para distribuir o modificar obras creativas, usando Internet, así como otros medios".
En la práctica, aquí rescatamos algunas experiencias de cultura libre, y seleccionamos aquellas con las que más nos relacionamos. Si conoces otras, por favor menciónalas en el comentario a este texto.

a) Experiencias de editoriales libres:

- Traficantes de sueños
- El colectivo
- Pillku – Amantes de la libertad
- Teknocultura

b) Experiencias de radios libres:

- La Imilla Hacker
- ARPAS El Salvador

c) Experiencia de cine libre:

- La Educación Prohibida
- Remix the Commons
- Festivales Creative Commons

d) Experiencias en tecnologías:

- OpenSource Ecology
- Arduino
- Cámara Libre
- La Fabricicleta

e) Experiencias en redes libres:

- Guifi
- Altermundi
- Buenos Aires Libre

f) Experiencias socioculturales:

- Creative Commons
- mArtadero
- Rancho Electrónico
- MediaLab Prado
- Free Culture Forum
- P2P Foundation
- Barracón Digital

g) Cosas raras:

- Open Cola
- Hacking My Vagina

Si conoces otras experiencias, ¡no dejes de compartirlas! ■

En la web:
https://pillku.org/article/cultura-libre-genesis-y-experiencias-de-un-movimie/



Ilustración: Chipirilox / Flickr

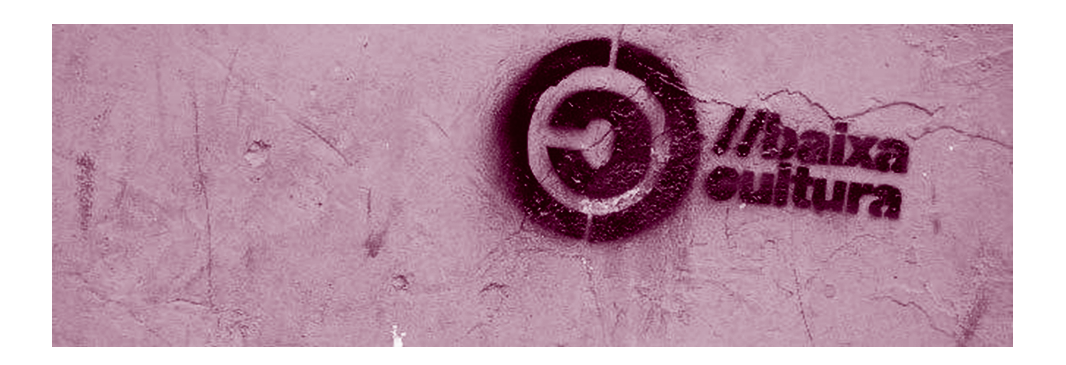
BaixaCultura, un resistente laboratorio online de cultura libre brasileño

Por BaixaCultura

....

Nacemos en 2008, por una iniciativa de dos periodistas que en la época se encontraban en Florianópolis y querían producir relatos enfocados en productos culturales que pudieran ser consumidos en la red.

A poco, la vasta discusión en torno a los posibles e imposibles cambios en la forma de practicarse (hacer, distribuir, consumir) cultura después de la popularización de los medios digitales se ha convertido en el foco. En los años siguientes, download, piratería, copyleft, contracultura, producción Independiente, contra-Industria, software libre, remix, cultura hacker y ciberactivismo fueron siendo nuestras etiquetas principales, ahora basadas en São Paulo. En 2010, entramos a la Casa de Cultura Digital, centro de ideas (personas, productoras, ongs, agencias, hackerspace) que marcó la cultura (entonces) digital brasileña. Allí participamos en la comunicación del II Foro de Cultura Digital (2010) y del Festival CulturaDigital.br (2011) y viajamos mucho con el Bus Hacker, un hackerspace brasileño sobre ruedas. En 2011, hemos lanzado nuestro Sello Editorial con la publicación del primer libro, "Efêmero Revisado: Conversaciones sobre teatro y cultura digital", y después seguimos con una colección de zines en 2015 sobre remezcla, copyleft y cultura libre. En este tiempo, además del trabajo de documentación e investigación, seguimos, también, el trabajo de formación y experimentación: producimos talleres de cultura libre, "piratería", comunicación digital, derecho de autor, guerrilla de la comunicación y ciclos de películas (nombrado "copy, right?). Volvemos al sur, ahora Porto Alegre, en 2013, y de allí pasamos a formar parte de redes y proyectos con América Latina, como el II Congreso de Cultura Libre en Ecuador, y la que se formó en el I Congreso Online de Gestión Cultural #Gcultural, que coprodujimos con otros 5 colectivos de Uruguay, Bolivia, España y México en 2016. A finales de 2016, fuimos a España a realizar nuestro primer proyecto de mapeo internacional, ¡Enfrenta!, que está en su segunda fase aún en marcha. En 2018, decidimos enfrentar uno de los grandes desafíos de la cultura libre, la sostenibilidad, y lanzamos un financiamento contínuo en Apoia.se, una plataforma brasileña como la estadounidense Patreon. Y así estamos



hoy: luchando por el conocimiento abierto, y también creando lugares para hacer y vivir de nuestros trabajos con la cultura libre.

Nuestra trayectoria hablada aquí representa un poco las andanzas de la idea de cultura libre en los últimos diez años. Ella nació inspirada por el movimiento del software libre, por los grupos contraculturales anticopyright y por la idea de copyleft, que cambió las reglas de lo que se produce, distribuye y se piensa sobre software en la década de 1980. A finales de los años 1990, la cultura libre se pauta como un movimiento de resistencia a los grandes monopólios de los derechos de autor en el mundo, cuya consecuencia más clara fue la privatización del conocimiento a partir de la idea de propiedad intelectual. Las ideas y licencias, como el Creative Commons, surgen en este momento y se vuelven claves en la perspectiva de traer más autonomía a los autores sobre sus propias obras, enfrentando el status quo del copyright y buscando una actualización de las leyes frente a los cambios traídos por la tecnología digital y la Internet.

A partir de los años 2000, la idea de cultura libre se vuelve aún más heterogénea, un paraguas a articular una serie de prácticas y modos de hacer que se transforman a lo largo de los años. El software libre y las licencias libres continúan como etiquetas centrales del movimiento, pero temas como la producción de conocimiento abierto, la democratización de los medios, los recursos educativos abiertos, la transparencia a través de datos abiertos e inspirados por la ética hacker, los acervos digitales de instituciones y el open access entre otros, se convierten en asuntos emergentes dentro del movimiento. A partir de la década de 2010, la idea de lo común gana fuerza en la cultura libre como propulsora de modelos organizativos, económicos y sociales más justos, en un diálogo constante con la economía solidaria y el cooperativismo, también a partir de las asambleas y Okupas españolas post 15M de 2011, hasta llegar a los laboratorios de innovación ciudadana que se propagan en Iberoamérica en los últimos años.

¿A dónde va la idea de cultura libre en los próximos años? ¿Cómo nos organizamos en torno a esta idea ante una internet sin neutralidad de la red y tomada por grandes empresas monopolistas mundiales como Facebook, Google, Apple y Amazon?
No lo sabemos. Pero seguimos resistiendo.

Comunes



Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

Mujeres y Bienes Comunes: apuntes para un debate necesario

Por Angélica Schenerock

Es innegable que el capitalismo es un proyecto del sistema patriarcal y consiste en la principal amenaza a la vida humana y no humana. Tal como el sistema patriarcal, el capitalismo se fundamenta en dominios, exclusiones, jerarquías, depredación, sacrificios, control, saqueos, sumisiones y violencias.

El hambre y las enfermedades que azotan al mundo, son la cara más viva de los horrores de esta civilización patriarcal y sus instituciones, cuyas ideologías han controlado y controlan los cuerpos y pensamientos de los seres humanos, sus creencias y sus conocimientos, sus deseos y sus sueños, sus alegrías y sus dolores, su alimentación y su vestimenta, su salud o enfermedad, sus ideas y sus sueños, en fin, que controla la vida, principalmente la de las mujeres.
El debate sobre los bienes comunes se inserta en este contexto en el cual los rumbos que está tomando el proyecto capitalista lo hace cada vez más peligroso para la subsistencia de la vida humana y la vida del planeta. Es un debate que alerta hacia el peligro de las privatizaciones y el recrudecimiento de la exclusión de la gran mayoría de seres humanos del acceso a los elementos que posibilitan la vida, como el agua, la tierra, el aire, los mares, los bosques, las plantas, las semillas; y los elementos por medio de los cuales la vida se manifiesta, como las culturas, el arte, la sabiduría y el conocimiento, las tecnologías, las prácticas, las relaciones que construimos con el entorno.
De acuerdo con Silke Helfrich, en el prefacio al libro Un mundo patentado: la privatización de la vida y del conocimiento, el debate sobre los bienes comunes denuncia la relación entre la privatización de la vida por medio de la ingeniería genética aplicada a las plantas, animales y a los seres humanos – y la privatización del conocimiento generado por las tecnologías de la información y comunicación.
Pese a esta riqueza y pertinencia, hasta ahora el debate ha estado marcado por la neutralidad con respecto a las desigualdades de poder entre mujeres y hombres en el acceso a los comunes. Debido a ello, aquí propongo algunos apuntes para que reflexionemos sobre el hecho de que los comunes no han sido tan comunes para las mujeres en el transcurso de la historia y del presente, y que tampoco lo serán en el futuro si el debate no asume el compromiso de una real transformación del sistema

patriarcal en el cual se sostiene el capitalismo y su paradigma desarrollista.
Teniendo como punto de partida las violencias, exclusiones e invisibilidad a la que estamos sometidas por el sistema patriarcal y capitalista, la pregunta que surge es porqué hasta ahora las mujeres hemos estado ausentes del debate sobre los comunes, ausentes en el sentido de que dicho debate no ha incluido de manera comprometida las problemáticas específicas de las mujeres y toda la complejidad que ello conlleva.
Finalmente, la idea es que estos apuntes nos inquieten, nos motiven, nos reten a repensar el discurso sobre los comunes desde la perspectiva de las mujeres lationamericanas, ubicadas histórica y geopolíticamente en contextos de hambre, pobreza, exclusiones y violencias, y también en contextos de organización, de creación de significativos espacios de rebeldías teóricas y prácticas, atrevimientos, resistencias, actuancias para transformar esta civilización basada en la muerte y depredación.

1. El cuerpo de las mujeres como bien común

La opresión de las mujeres en el sistema capitalista radica en que este está marcado por la estratificación social, por la jerarquización, la división sexual del trabajo y por la propiedad privada de las cosas, principalmente de las personas. Nuestro cuerpo de mujeres ha sido y sigue siendo propiedad privada de los varones, objeto de consumo, carnada comercial para vender carros, llantas, cervezas, electrodomésticos, comidas, cosméticos, vestimenta, productos de limpieza, todas las cosas que mantienen y mueven el capitalismo y el capital. Ha sido objeto de deseo y lascivia, receptáculo de misoginias, violencias, cuya manifestación actual son los feminicidios y nuestro control por medio del miedo: miedo a decir lo que pensamos y sentimos en las estructuras patriarcales; miedo a hacer, vestirnos y movernos como queramos en los espacios públicos varoniles, como la calle.

En el sistema patriarcal los varones se adjudican el poder y el derecho de propiedad sobre nuestros cuerpos y los controlan por medio de la violencia física, sexual, emocional, económica y social. Independientemente de la clase social, económica o cultural que pertenezcamos, hemos sido reducidas a objeto, un "bien", una propiedad privada que se manipula, que se vende y que se compra. ¿Por qué el tema de la privatización de los cuerpos de las mujeres y el derecho de propiedad que los varones asumen sobre nuestras vidas no ha estado presente en el debate sobre los comunes? ¿Cuáles serían las consecuencias de esta problemática en dicho debate? Considero que estas serían las primeras interrogantes sobre las cuales reflexionar, discutir y dialogar, si queremos que el debate sobre los bienes comunes haga justicia con la realidad concreta de las mujeres, tanto en el pasado como en el presente. Y no se trata de "incluirnos" como "eje transversal", tal como hacen algunas políticas gubernamentales y algunos enfoques de las organizaciones y movimientos sociales. Lo que queremos es un debate honesto que reconstruya los espacios del poder, de construcción de conocimientos que abogue por una transformación real del sistema, y no costuras en algo caducado por medio de parches de inclusión.

2. Los Saberes de las mujeres como bien común

Las mujeres hemos sido torturadas y quemadas vivas en la hoguera por conocer las plantas medicinales, por ser parteras y desafiar el mandato divino del parir con dolor; por ser médicas y conocer los misterios de la vida y de la muerte. Son muchos los ejemplos en donde las mujeres, en la civilización patriarcal, hemos sido penalizadas con la muerte

por pensar y saber; hemos tenido que usar pseudónimos masculinos para poder publicar nuestras obras; en otros casos nuestras ideas y pensamientos fueron usurpados por el padre, el marido, el amante o el “tutor”. El discurso sobre los bienes comunes con respecto a los saberes y al conocimiento no puede ser neutral en este aspecto.

Durante siglos los conocimientos y saberes de las mujeres han sido patentizados o entonces invisibilizados en el discurso neutral de los saberes de la “humanidad” o de la “comunidad”. Como todas lo sabemos, las comunidades humanas no solamente tienen conocimientos diferenciados de acuerdo al sexo, edad y status de cada miembro, sino que también una desigual división sexual del trabajo y, por lo tanto, accesos desiguales a los elementos del ecosistema, a las tecnologías, al poder y a la toma de decisiones.

> ***La experiencia demuestra que no solamente el mercado ha privatizado la tierra, el agua, las semillas, los alimentos y otros comunes de la naturaleza, sino que también la cultura y la sociedad patriarcal lo hacen a cada momento.***

Una vez que hemos sido y somos cuerpo-para-otros, a las mujeres no se nos reconoce como seres pensantes y forjadoras de culturas o civilizaciones. Históricamente, las mujeres hemos sufrido trabas de todo tipo para disponer del conocimiento como bien común y no hemos sido reconocidas como productoras de conocimientos, aunque sí los hemos producido a montones – que el sistema político luego se apropia y lo transforma en “eje transversal” o “programas” compensatorios. Algunas de estas trabas son nuestro menor nivel de escolaridad, nuestro menor poder adquisitivo para comprar libros, computadoras e internet, nuestro tiempo y bienestar reducido por la carga laboral en el hogar (que dicho sea de paso no es remunerada). Está lo suficientemente hablado y documentado que las mujeres somos las más pobres entre los pobres, de modo que por tener menos dinero, tenemos menos escolaridad y, consecuentemente, nuestro acceso a las tecnologías de información y comunicación es notoriamente menor que el acceso que tienen los varones.

Debido a ello, el acceso diferenciado (o casi nulo, dependiendo del lugar desde donde se hable) de las mujeres a la información, a la educación, debido a su mayor pobreza y a las violencias de las que son objeto, y el parco reconocimiento y valoración de los saberes de las mujeres es un elemento que debe estar presente de manera contundente en el debate sobre los comunes con respecto a la información, a las tecnologías y el conocimiento. ¿Cómo tendría que ser este debate? ¿Cuáles serían los aportes de las mujeres latinoamericanas, desde nuestra exclusión de los espacios formales e informales de creación de conocimientos, al debate sobre los comunes?

3. Mujeres y comunes: ¿cómo heredar lo que no tenemos?

De acuerdo con el Tomales Bay Institute, en su reporte “El estado de los comunes”, los bienes comunes “son la suma de todo lo que heredamos en conjunto y que debemos transferir, sin merma a nuestros herederos” y para ello tenemos que partir “de la premisa de que somos todos copropietarios de un tesoro compartido. Los regalos de la naturaleza como el aire, el agua, y las creaciones sociales como la ciencia y el Internet, son los activos que constituyen nuestra herencia compartida” (Tomales Bay Institute, 2004, El estado de los Comunes, pág. 36).
Desde el estado mexicano de Chiapas, la experiencia ha demostrado que la propiedad

colectiva de la tierra muy pocas veces ha incluido a las mujeres en pie de igualdad, derechos y oportunidades con los hombres. Aquí, la gran mayoría de las mujeres campesinas ha estado excluida de la propiedad colectiva de la tierra, ya que las normas del derecho indígena –cuya costumbre impide que las mujeres sean herederas–, no sigue las pautas de las normas de derecho constitucionales. Aunque las mujeres campesinas sí trabajan la tierra, y lo hacen muchas veces solas cuando los varones migran, ellas no son reconocidas como sujetos de derechos y con poder de decisión en las asambleas comunales, en los distritos de riego, por ejemplo. De hecho, está lo suficientemente demostrado que las mujeres son las que más lidian con el agua, las semillas, las plantas medicinales, el bosque, entre otros comunes y que, sin embargo, no han sido reconocidas como sujetos de derechos y con poder para la toma de decisiones sobre sus usos y distribución.

La experiencia demuestra que no solamente el mercado ha privatizado la tierra, el agua, las semillas, los alimentos y otros comunes de la naturaleza, sino que también la cultura y la sociedad patriarcal lo hacen a cada momento. Las privatizaciones capitalistas son uno de los tantos ecos y ramificaciones de la civilización y culturas patriarcales, y esta constatación ha estado ausente del debate sobre los comunes. ¿A qué se debe esta ausencia? La tierra, el agua, los bosques, las semillas son un bien común, y este común históricamente ha pertenecido exclusivamente a los varones. ¿Qué enfoque, perspectivas y análisis debemos de desarrollar para que el debate sobre los comunes puede revertir esta situación?

Para terminar, ¿qué horizontes queremos construir?

Las mujeres hemos estado ausentes y excluidas de los espacios de la civilización patriarcal, de su “humanidad”; hemos sido despojadas de nuestros saberes y hasta castigadas por pensar; nuestro cuerpo ha sido cosificado, privatizado como propiedad privada de los varones y asimilado a la naturaleza a la cual dominar y despojar; no hemos sido consideradas como seres humanas en pie de igualdad con los varones y como sujetos de derechos en la “comunidad”. Esta realidad debe de ser incluida seriamente en el debate sobre los comunes, pues si no es así, el mismo carecerá del potencial de fomentar una real transformación del sistema patriarcal y sus exclusiones. Como dice la feminista del afuera Margarita Pisano, en su libro Julia, quiero que seas feliz, “nosotras, mujeres latinoamericanas, deberíamos aprender de nuestra historia de explotación y hambre; sin conciencia de esta historia y sin relacionarla con otros continentes, no podremos desear e imaginar otras civilizaciones”. ■

En la web:
https://pillku.org/article/mujeres-y-bienes-comunes-apuntes-para-un-debate-ne/

Angélica Schenerock es coordinadora de Agua y Vida: Mujeres, Derechos y Ambiente AC de San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, México. Desde 2009 trabajan con mujeres indígenas y mestizas en el tema del buen vivir y de los comunes, y ahora están desarrollando una Escuela Mujeres y Bienes Comunes. Para conocer más el trabajo de la organización, visita http://www.aguayvida.org.mx/

En América Latina no estamos partiendo del cero en la lucha por los comunes

Por Pillku

....

Edgardo Lander es autor de varios libros y fue uno de los organizadores principales del Foro Social Mundial de 2006, que se llevó a cabo en Caracas. Es un importante referente académico de las luchas sociales del continente y está participando, desde la ruptura con el eurocentrismo, en el debate de los comunes. En esta entrevista, presentamos su visión anclada en lo histórico y lo geográfico de América Latina.

Edgardo, cuéntanos cómo te has sumado al debate de los commons

Edgardo Lander: Pensando con colegas y activistas europeos hace algún tiempo, era notoria la experiencia latinoamericana en particular, sobre todo la experiencia del mundo andino, pero no sólo andino -porque también tiene que ver con la experiencia zapatista y muchas otras experiencias amazónicas, etc., de la importancia que podíamos ver en estas experiencias de América Latina. Me refiero a la experiencia de la memoria latinoamericana, de la comunidad y la historia, de poder pensar en algo diferente al capitalismo, no sólo como propuesta teórica de futuro, de utopía, sino como experiencia vivida.

O sea, que uno puede encontrar que hay como un sentido cercano de que es posible vivir de otra manera más allá capitalismo, no como una teoría, no como un discurso, sino como una memoria, como una experiencia, como algo a lo que se puede de alguna manera recuperar. No recuperarla de una forma nostálgica de regresar al pasado, sino desde la constatación que no es teoría el hecho de que se puede pensar y vivir de otra manera distinta al capitalismo.

No es teoría pensar que la relación con el entorno, con la llamada naturaleza, o madre tierra, o la pachamama, pueda pensarse en una forma no mercantil. Porque estas formas de pensar la relación con el entorno desde una óptica diferente a la de mercantilización, está en la experiencia de la gente, o en los cuentos de los abuelos, o en la organización de la comunidad.

Entonces, hablando con colegas europeos, una cosa que aparecía muy clara era la ausencia, en el caso de Europa o de los Estados Unidos, de algo equivalente para pensar algo diferente al capitalismo en ausencia de memoria, en ausencia de experiencias, en ausencia de comunidad, y en ese sentido, la construcción

de una mirada no capitalista tenía que pasar por un proceso de… construcción teórico conceptual…

Semántica…

Edgardo: Semántica, pero como voluntaria, como disposición política de construir una opción.
Entonces una de las cosas que me parece muy rica de este proceso que se ha venido reuniendo, digamos construyendo como concepción y como discurso, como búsqueda en los últimos tiempos, es ver que en realidad están usando los commons, la lucha contra el enclosure, sobre todo en el ejemplo clásico del Reino Unido y la Revolución Industrial, hace una referencia a una cosa muy importante.
Hace una referencia a que en la historia europea también había otras formas de relacionarse con el entorno, había otras formas de entender la propiedad, había otras formas de manejar en sentido compartido la preservación del entorno como condición de vida colectiva. Y efectivamente, hubo una resistencia histórica muy fuerte, que se repite en muchas partes de Europa e inclusive durante siglos, pero en particular durante siglos XVIII y XIX. En ese sentido la experiencia del encerramiento, del enclosure, de la apropiación, etc., en América Latina la estamos viviendo como contemporaneidad, porque está ocurriendo día a día. Aquí no se está viviendo solo como presente, sino que hay una historia.
Entonces la recuperación de esa historia para reconceptualizarla, repensarla e incorporarla por nuevos retos como el tema general del conocimiento y del software libre y todas las cosas que tienen que ver con esas dimensiones que tienen una presencia tan importante, sobre todo en movimientos jóvenes ligados a estos asuntos tecnológicos, me parece una cosa muy valiosa. Y permite entonces diálogos interregionales desde diferentes historias y desde diferentes formas de entender la relación con el entorno y esta cosa de como pensar en alternativas.
Obviamente, hay un asunto que es absolutamente crítico, que es la medida en la cual el imaginario de la transformación socialista apuntó tan claramente a que la respuesta estaba en el Estado y que el Estado era el que garantizaba el bienestar colectivo; el Estado garantizaba la igualdad.
Vimos lo que fue la experiencia del socialismo realmente existente, digamos para Alemania la experiencia de la RDA es una cosa muy fuerte y con una memoria ya tangible inmediata. Entonces también esa búsqueda de algo diferente a una lógica mercantil y a una lógica estatista abre una brecha de repensar, de no quedarse entrampado en un pensamiento binario entre Estado y mercado como las únicas soluciones de pensar la vida.

Te refieres a estas dicotomías entre Estado y sociedad…

Edgardo: Claro, está todo montado sobre una lógica binaria que forma parte de la modernidad, fundamentalmente una modernidad eurocentrada. Entonces creo que hay elementos de construcción en común.
Ahora, por otra parte, sí me parece que hay que tener cierta cautela en el sentido de no pensar que el discurso de los comunes, de los commons, no sea la nueva panacea que va a dar cuenta de todo.
La diversidad de experiencias, sobre todo locales, de reivindicación de commons y autorganización y otra forma de ver los llamados bienes comunes, a mi me parece de una riqueza extraordinaria y una de las cosas que podemos ver acá en este evento es precisamente cómo, desde un lugar, desde otro lugar, desde diferentes experiencias, hay capacidad de confluencia conceptual y de prácticas que aparentemente no tienen nada que ver pero



los problemas del mundo hoy, porque tenemos que detener la maquinaria de destrucción. Porque si no, nos van a destruir antes de que esta cosa que se está construyendo en otra dimensión tenga posibilidad de caminar y de plantarse.

Por eso, cuando escucho discursos que hablan la prefiguración de la otra sociedad en el interior de los intersticios del capitalismo, como fue la transición del feudalismo al capitalismo, a mi me parece que eso está desubicado históricamente, porque no están dadas las condiciones para eso porque el tiempo no está disponible infinitamente.

El tiempo es corto. Porque la velocidad de la destrucción es muy acelerada. Entonces si no logramos detener esa maquinaria, y eso requiere un tipo de acción política, implica un tipo de Estado y de relación con el Estado, que es muy complejo.

Claro que uno se siente mejor si está hablando de las cosas que está compartiendo, y de las construcciones que están pasando. Y todo eso a mí me parece muy bueno, pero la dimensión geopolítica de esto y el papel de los Estados en esto, agrega una capa de complejidades mayores, que a mí me parece que ha estado ausente.

Lo que dices va de encuentro con una preocupación que tengo, que se refiere a qué tanto el debate sobre los commons, una vez que surge en el contexto de las experiencias europeas, no puede convertirse en otra forma de colonización teórica, tanto para la academia como para los movimientos sociales. ¿De qué manera, entonces, podemos apropiarnos de ese

que terminan encontrando puntos de encuentro, puntos de diálogo.

Sin embargo, me parece que hay por lo menos en la producción que yo he leído y en particular en vistas de esta Conferencia, una especie de ausencia estructural de las dimensiones de la geopolítica, de las dimensiones de las relaciones de poder global, de las formas de cómo la división internacional del trabajo hoy están impactando de una determinada manera sobre todo a los territorios del Sur. La dimensión militar de esta apropiación, de este asalto, y un tema de la geopolítica y de la crisis ambiental que tiene que ver con el tiempo.

Nosotros tenemos con necesidad y urgencia a corto plazo esta maquinaria desbocada de destrucción, porque están destruyendo las condiciones que hacen posible la vida en el planeta tierra. Por eso los tiempos de la construcción desde abajo, de la construcción local, de la construcción de comunidad, la lógica de los tiempos zapatistas digamos, es una dimensión. Pero esa dimensión no basta para confrontar

debate, y cómo evitar que el debate sobre los commons no se vuelva un nuevo pensamiento eurocéntrico?

Edgardo: Yo estoy totalmente de acuerdo con esta preocupación. Creo que no es inevitable, pero estoy totalmente de acuerdo con la preocupación y lo diría por varios motivos.
En primer lugar, porque en América Latina, a lo que me refería antes, a la posibilidad de tener una memoria, pensar en la posibilidad de vivir una forma no capitalista, no mercantil, no individualista, no hay que inventarla: existe y tiene vigor y forma parte de la lucha social del continente en diferentes latitudes, fundamentalmente en el mundo indígena campesino, pero también en las ciudades que no son campesinas o indígenas. En América Latina, tenemos esta memoria.
Entonces me parece que puede ser extraordinariamente útil el diálogo desde diferentes historias y desde diferentes formas, vivencias. Pero si se busca que la noción de los commons sea la explicación universal, entonces yo creo que ahí sí se llega a potenciar distorsiones de eurocentrismo y de colonialismo intelectual y político que puede tener severas consecuencias.

Porque entonces parece como más válido esta noción de commons que está construida por un lugar otro, que la propia experiencia local. O sea, en América Latina en todas estas últimas décadas, sobre todo en las últimas dos o tres décadas, la noción de defensa de territorio se ha convertido en una cosa muy vigorosa.
Yo no creo que se pueda sustituir la noción de defensa de territorio con todo lo que implica, por la noción de commons. La noción de territorio en América Latina significa la condición de materialidad, de reproducción de la vida, pero también es una forma de relación con el entorno que implica formas de conocimiento, que implica nociones de lo sagrado, que tiene una complejidad que va más allá de la noción de los commons.
Y también es un espacio político de lucha y de resistencia. Entonces yo creo que uno puede establecer diálogos sobre qué experiencia es esta, qué experiencia es aquella, de modo que puedan aprender unos de otros. Entonces, decir ahora "esto es commons" no me parece que dé cuenta de esa complejidad. Y no me parece útil, me parece inclusive riesgoso.

¿Cuáles serían, entonces, los retos, desde América Latina, en este debate de los commons, que pretende configurarse como una iniciativa paradigmática frente a la hegemonía capitalista?

Edgardo: Quizás en el terreno de las nuevas tecnologías y del software libre y de Creative Commons. Como es una cosa nueva, creo que hay mayores posibilidades de aprender e incorporar y enriquecernos. Pero tampoco pensando que esta es una cosa que parte de cero, pues también tenemos el debate en América Latina sobre los diálogos de saberes, sobre el cuestionamiento de un patrón de conocimiento académico, sobre el conocimiento de los pueblos.

■

En la web:
https://pillku.org/article/en-america-latina-no-estamos-partiendo-del-cero-en/

Edgardo Lander es Sociólogo, profesor titular de la Universidad Central de Venezuela e investigador asociado del Transnational Institute. Graduado en Harvard, docente-investigador en el Departamento de Estudios Latinoamericanos de la Escuela de Sociología, profesor en el Doctorado en Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales.

El derecho a la co-creación de Internet

Por Nicolás Echániz

....

Hace tiempo en el ámbito de la sociedad civil que trabaja en temas de brecha digital y conectividad en zonas excluídas, venimos construyendo sentido sobre lo que llamamos el derecho al acceso.

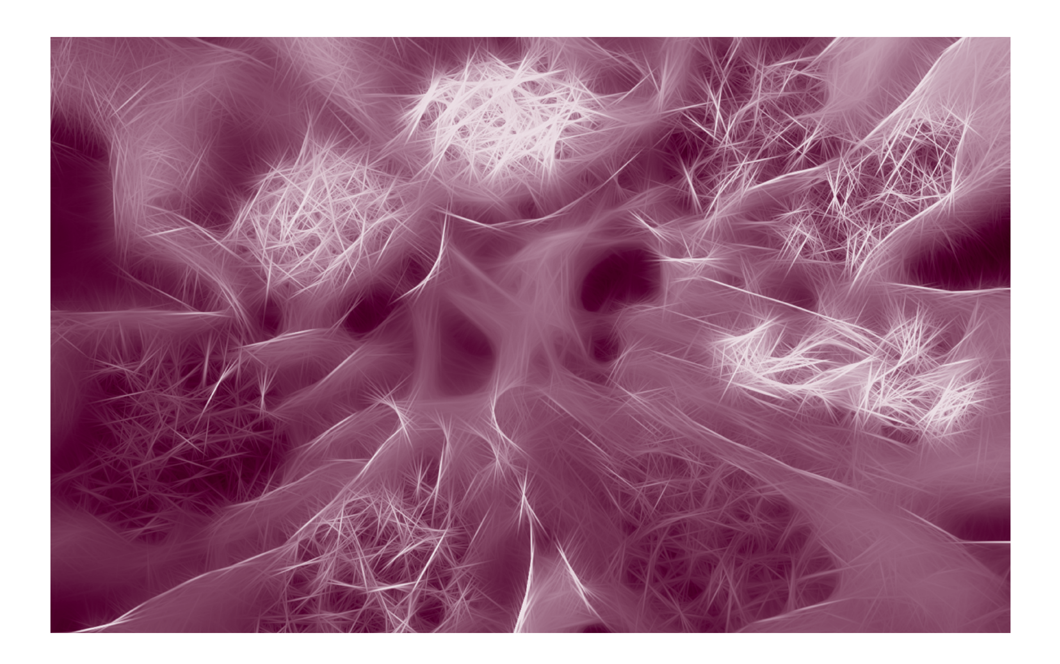
Nos encontramos con cierta asiduidad frente a la disyuntiva de estar peleando por lo mismo que "pelean" los poderes concentrados dentro del ecosistema de Internet: las telefónicas, los grandes proveedores de contenido que cada vez más participan en el sector de infraestructura, agencias de gobiernos centrales u organismos que los agrupan a nivel internacional.

La sociedad civil sin duda tampoco es un "animal" homogéneo; hay organizaciones para las que verse paradas del mismo lado que los actores concentrados no les resulta contradictorio o problemático; pero habemos otras a las que sí nos hace ruido esa situación y buscamos la forma de entender por qué se produce ese fenómeno de asimilación y cómo podemos superarlo.

Reflexionando sobre este problema, se me ocurrió relacionarlo con otro que si bien pertenece a un ámbito diferente, los actores involucrados, de un lado y de otro, tienen similares características. De un lado la concentración, el control, las estrategias verticales "top-down", del otro la autodeterminación, el trabajo entre pares, la acción de base. El campo es el de la alimentación y la producción de alimentos. Los actores concentrados allí hablan de seguridad alimentaria y abordan el problema desde su perspectiva; el movimiento campesino e indígena por otro lado habla de soberanía alimentaria, entendiendo que hay una dimensión de empoderamiento que es fundamental reconocer. No se está peleando por el derecho a comer, se está peleando por el derecho a la auto-determinación en materia alimentaria.

El derecho a comer es equivalente al derecho al acceso y constituye la perspectiva del poder hacia los desposeídos. El derecho a la soberanía alimentaria no tiene corelación en el ámbito de las telecomunicaciones y por eso caemos permanentemente en la trampa de utilizar los mismos términos de entes que no representan nuestros intereses sino muchas veces el interés opuesto.

El uso del término acceso para identificar este derecho, no es tampoco casual. El acceso implica una perspectiva determinada, la del usuario que accede a un servicio o contenido que no produce, no le pertenece y lo hace en una relación de consumo. Le damos de comer, le damos acceso.



Pero existe otra perspectiva: la de construir desde la base las infraestructuras y tecnologías que el pueblo necesita para satisfacer sus necesidades de estar comunicados, de intercambiar cultura, de conectarse sin ser controlados. El derecho de acceso a Internet se transforma entonces en otra cosa, en el derecho a la co-creación de Internet.

Las comunidades desde esta perspectiva no se constituyen como consumidores desatendidos por el mercado sino como ciudadanos empoderados y como actores culturales que manifiestan una porción de Internet, capaz de alojar sus contenidos y sus servicios, de resolver eficientemente la comunicación local y de hacer llegar su cultura al mundo, tanto como de permitirles acceder a la red global, en igualdad de condiciones, como pares.

Internet es, como la cultura, el cuerpo o la tierra, un territorio en disputa; pero no es un territorio cualquiera, es un fenómeno multidimensional. Podemos entender que hay una dimensión física (la infraestructura), una dimensión lógica (protocolos, estándares, software) y una dimensión cultural (contenidos, mensaje). Lo importante para quienes pretendemos intervenir en esta disputa es comprender que en los tres planos existen estrategias, prácticas y tecnologías que habilitan o inhabilitan ciertos usos, libertades y capacidades. ■

En la web:
https://pillku.org/article/el-derecho-a-la-co-creacion-de-internet/

Nicolás Echániz es presidente de AlterMundi y ha trabajado con Redes Comunitarias por más de una década.

Producción audiovisual orientada al procomún

Por Simón Vialas

....

Generalmente las aproximaciones a la producción audiovisual desde el procomún suelen ser parciales, frecuentemente centradas en los recursos, olvidando que el procomún abarca más que las tecnologías o los contenidos libres. El procomún es un modelo de gobernanza de dimensiones globales que abarca todas las áreas de la vida, desde el genoma humano hasta internet. Al mismo tiempo se desarrolla en cada una de estas áreas, de modo que se propone como un modelo de gobernanza global que se puede replicar y poner en práctica en todas las áreas de la vida.

Al abordar la producción audiovisual desde la perspectiva del procomún se quiere contribuir a visibilizar y poner en valor este modelo de gobernanza y describir en qué medida está desarrollado en este campo. Son múltiples los estudios realizados en torno a los bienes comunes y al modo en que se gestionan o desarrollan recursos de distinta naturaleza. En el caso de la producción artística podemos citar como ejemplo el estudio en torno al uso de software libre en la producción gráfica o en la gestión de contenidos[1] entre tantos otros casos. Bien es cierto que los recursos ocupan un lugar central en nuestras vidas, por ello los recursos comunes son tan importantes. Contamos con infinidad de recursos comerciales que cada vez son más accesibles y esto ha contribuido a que muchos autores hablen de una "democratización" de la comunicación, que puede ser cuestionada porque en realidad está determinada por la capacidad de acceder a bienes de consumo.

> ***El desarrollo y preservación de recursos comunes es de vital importancia para promover alternativas que vayan ganando legitimidad frente a la economía de mercado del modelo neoliberal.***

Resulta interesante analizar el proceso de producción audiovisual bajo la perspectiva del procomún porque se trata de un proceso que abarca todas las fases de creación, desde el desarrollo de la idea hasta la posproducción y finalizando en la fase de distribución y exhibición. Partiendo de esta visión del proceso completo, abordaremos cómo se está desarrollando un sistema productivo en el que todas y cada una de sus fases puede realizarse utilizando recursos del procomún y que, al mismo tiempo, puede contribuir a su desarrollo con distintos tipos de aportes.

Se trata de describir cómo se desarrolla un sistema productivo que recupera aspectos como la igualdad, la equidad, el acceso universal o la transparencia. Este sistema puede suponer un aporte fundamental para el desarrollo de la autonomía, la libertad y la construcción de una identidad política en torno a los usos y desarrollo de la tecnología, de la cultura y de las relaciones sociales. Son varios los autores que definen el procomún como un modelo de gobernanza para el bien común que se compone de tres elementos esenciales:

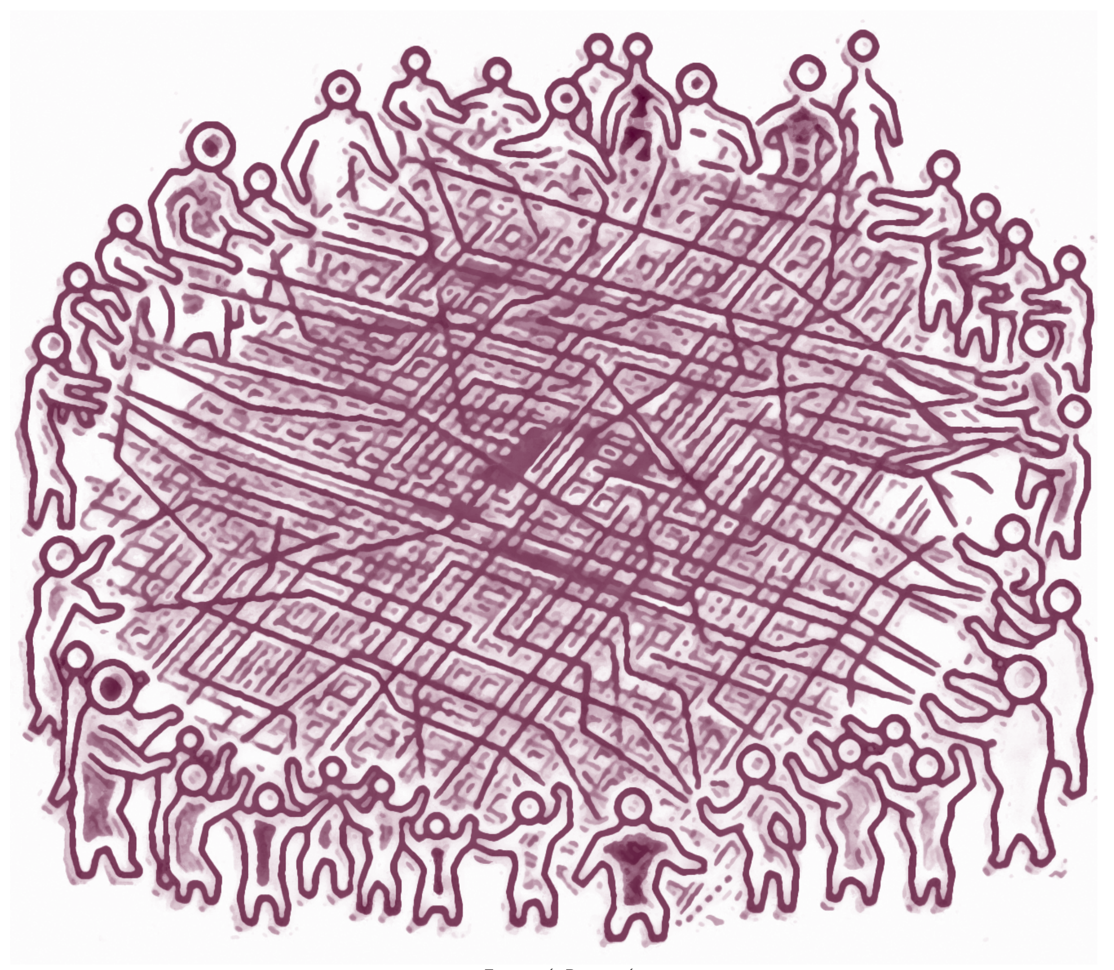
- **los recursos bien sean naturales, tecnológicos, culturales, etc.,**
- **las comunidades que los gestionan o desarrollan.**
- **las normas que regulan el uso de los recursos y que los protegen de amenazas como las privatizaciones o los usos no permitidos.**

Este modelo de gobernanza tiene como principal característica el estar orientado al "bien común", pero ¿cómo contribuir al bien común desde la producción audiovisual? Son múltiples las vías por las que se puede contribuir a ensanchar el procomún en el audiovisual: publicando contenidos con licencias libres, usando un editor de video de software libre o realizando un tutorial en el que se explica el funcionamiento de un software, estos son sólo unos ejemplos entre muchos otros modos en los que se puede colaborar en la construcción del procomún en torno al audiovisual.

Los recursos comunes útiles para la producción audiovisual son cada vez más abundantes y esto está contribuyendo a despertar el interés de creadores y consumidores. Durante los últimos 5 años hemos podido comprobar cómo el número de obras y materiales audiovisuales que utilizan licencias libres (ojo, no todas las Creative Commons son licencias libres) ha aumentado notablemente. De otro lado, los aportes que recibe la producción audiovisual desde el mundo del software son numerosos y cada vez más estables y eficientes y en la actualidad se puede abarcar el proceso completo de producción con herramientas libres. Por la propia dinámica de desarrollo que sigue es previsible que continúen aumentando en número y especializándose en tareas más concretas. Para tener una idea de conjunto podemos establecer una clasificación de los recursos comunes para la producción audiovisual según su función.

Uno de los recursos más importantes son los 'medios de producción' que son necesarios para realizar y distribuir contenidos audiovisuales. Éstos han sido hasta hace poco tiempo inaccesibles para la gran mayoría y a pesar de haberse popularizado el consumo de cámaras, ordenadores y accesorios de altas prestaciones, las opciones que tenemos sobre cómo usarlos están condicionadas por las limitaciones impuestas por los fabricantes y multinacionales del software.

En el caso del hardware podemos citar como ejemplo el hack Magic Lantern[2] que amplía las funcionalidades del firmware original de varios fabricantes de cámaras profesionales, permitiendo grabar video en RAW es decir, las máquinas tienen esta capacidad técnica pero sin embargo está limitada a través del firmware del fabricante. La industria establece restricciones a los usuarios a través de la prohibición de realizar copias, modificaciones, incluso ni siquiera dan la oportunidad de poder estudiarlos



Economía Procomún

porque el código en el que están programados es cerrado. Por otro lado estas empresas llevan a cabo estrategias de "lobbying" para hacer presión sobre los estados y que legislen a su favor o para conseguir que sus sistemas y softwares sean utilizados por organismos e instituciones públicas. A través de estas estrategias, las empresas persiguen crear mercados cautivos y fomentar relaciones de dependencia tecnológica.

Por otro lado el uso de software privativo supone también una serie de amenazas con respecto a nuestra privacidad y seguridad como ha quedado patente tras las revelaciones de Snowden. El software también afecta a la distribución de los contenidos ya que los codecs que quiere implantar la industria determinan qué es lo que podremos hacer con los contenidos, simplemente consumirlos, nada de utilizarlos para realizar obras deri-

vadas porque esto, según las industrias, está prohibido.
El modelo del software libre ha supuesto un punto de inflexión, ya que devuelve a los usuarios las libertades de poder utilizar el software para cualquier propósito y en cualquier equipo; también permite la posibilidad de estudiarlo, distribuir copias, modificarlo o mejorarlo. Además de esta, existe otra diferencia fundamental entre los dos modelos, y es la idea que cada uno tiene sobre sus usuarios y la posición en la que los sitúa. En este sentido, la filosofía y las prácticas del software libre han permeado en otros campos como el de la cultura o el del hardware y esto ha contribuido al desarrollo de las comunidades de cineastas, programadores o hackers que se articulan en torno al uso y desarrollo de estas herramientas y que repercuten directamente sobre la capacidad de generar prácticas cotidianas de autogestión y empoderamiento. En el audiovisual estas prácticas cada vez están más extendidas y con ellas se puede poner en práctica un modelo de producción basado en la utilización y producción de este tipo de recursos comunes.

> ***El uso de software privativo supone también una serie de amenazas con respecto a nuestra privacidad y seguridad.***

Otro de los recursos comunes de los que podemos disponer para la producción y distribución audiovisual son los propios contenidos. En el caso de la distribución los contenidos son el principal recurso y pueden ser utilizados para ser exhibidos y compartidos libremente, sirva de ejemplo para este caso los festivales de cine que se organizan y se replican en todo el mundo en los que se programan obras que están licenciadas con Creative Commons. Además de esta función, los contenidos pueden ser también la materia prima con la que se construyen obras derivadas, siendo ampliamente utilizados en diversos géneros audiovisuales como el documental o la remezcla. En este caso debemos tener en consideración los diversos tipos de contenidos que pueden servir para esta finalidad. Por un lado nos podemos disponer de metraje sin editar, como es el caso de las imágenes que algunas cadenas televisivas y organismos públicos ponen a disposición de los creadores para que puedan utilizarlas en sus creaciones o el amplio repositorio de figuras modeladas en 3D “BlendSwap ”. También pueden ser utilizadas para realizar obras derivadas todas aquellas obras finalizadas (cortometrajes, largometrajes, etc.) cuyos autores o autoras lo permiten expresamente siguiendo la idea de Barthes en la que afirma que la creación cultural es un palimpsesto infinito.
Tal vez pueda resultar demasiado abstracto hablar del conocimiento como un recurso del procomún, sin embargo es fácil de explicar. Cuando nos referimos a conocimiento estamos haciendo referencia al ingente número de materiales que han sido creados expresamente para la divulgación siendo esta su finalidad, contribuir al desarrollo de habilidades y a adquirir conocimiento. Multitud de personas e instituciones contribuyen a la diseminación de saberes que se transmiten en forma de tutoriales, guías, artículos, etc. En el caso del audiovisual, este tipo de recursos ha proliferado y se ha convertido en una valiosa herramienta para el aprendizaje, por ello muchas instituciones educativas están contribuyendo a crear su propio repositorio de cursos y manuales de libre acceso en lo que se denominan Recursos Educativos Abiertos (OER por sus siglas en inglés) y cursos masivos abiertos online (MOOcs). Los datos y metadatos que incluyen los materiales de video también pueden considerarse como una fuente de conocimiento que

puede contribuir de forma significativa en la elaboración de gráficas o infografías a través de técnicas de periodismo de datos.

Cada vez es más frecuente que los creadores y productores recurran a la comunidad para solicitar su colaboración en distintas fases de la creación, por ello también podría considerarse a la comunidad que se forma en torno a un proyecto audiovisual como un recurso al que se puede recurrir. Quizá el ejemplo más recurrente sea el crowdfunding, pero además de esta forma de colaboración existen muchas otras dependiendo de cada proceso de creación. Los impulsores pueden abrir su proyecto a la participación en sus diversas fases. Por ejemplo, la comunidad juega un papel decisivo en la distribución de una obra. Sin embargo, al igual que en todos los casos en los que se recurre a los recursos comunes, su uso está regulado por unas normas y aunque en el caso de la participación no existan unas normas escritas, sí existe un compromiso, una especie de contrato tácito entre los creadores y sus colaboradores construido sobre el principio de confianza, en el caso de que cualquiera de las dos partes incumpliera o sobrepasara la confianza depositada haría que ese "contrato" no tuviera validez.

> ***Cuando nos referimos a conocimiento estamos haciendo referencia al ingente número de materiales que han sido creados expresamente para la divulgación siendo esta su finalidad, contribuir al desarrollo de habilidades y a adquirir conocimiento.***

Como hemos visto, el audiovisual se nutre y se construye a partir de muchos y diversos recursos, queremos tener en consideración otro tipo de recursos que están directamente relacionados con la idea de Barthes[3] acerca de cómo se construye y desarrolla la cultura. La interxtualidad es relativamente frecuente en el audiovisual y por ello también se podrían considerar como recursos del procomún los diversos estilos cinematográficos, así como los recursos narrativos que han sido llevados a las pantallas de manos de los maestros del cine.

Todos estos recursos son utilizados, sostenidos y desarrollados por comunidades de distintos tipos. De un lado tenemos las comunidades de usuarios que se benefician de estos recursos culturales para consumirlos como contenidos, para distribuirlos o para usarlos en sus propias creaciones. Estos usos llevan asociados una serie de beneficios de distintos tipos, quizá el más evidente sea el económico, pero no se debe perder de vista que lo que se plantea bajo este paradigma trasciende este aspecto ya que influye sobre la creatividad y sobre la forma de organización y relación social que se establece entre creadores, desarrolladores y usuarios.

De otro lado, nos encontramos con diversas comunidades que trabajan en el desarrollo de los medios de producción y que contribuyen a que las herramientas necesarias para producir contenidos audiovisuales sean un recurso común. El software libre promueve y hace posible una democratización de la producción al permitir el libre uso y proponer un relacionamiento con el usuario que se sustenta sobre la libertad en lugar de la dependencia. Los usuarios de software libre también pueden contribuir al desarrollo colectivo de las herramientas a través de la detección y reporte de los errores que encuentren, de este modo cuantas más personas usen un determinado software, más posibilidades existen de depurar su uso y eficiencia. Tanto el uso como el desarrollo de herramientas y contenidos contribuyen al mejoramiento colectivo de las herramien-

tas al tiempo que favorecen la creatividad, la libre expresión y un modo de organización entre pares en el que todos contribuyen y se benefician colectivamente.

El software libre ha contribuido también al desarrollo de la estructura y el modo de "producción P2P" que se ha extendido a otras áreas como la producción de objetos físicos. En este modelo, el conocimiento se sitúa en el centro, siendo gratuito y de libre acceso. La arquitectura sobre la que se sostiene este modelo productivo es la de una red distribuida que tal vez sea más conocida debido a los programas de intercambio de ficheros, aunque este modelo de producción y distribución está adquiriendo relevancia en la producción industrial que ha visto en este modelo una alternativa eficiente y más democrática para el desarrollo de la industria, como ejemplo podemos citar el proyecto Open Source Ecology.

> ***El software libre promueve y hace posible una democratización de la producción.***

Los usos que las comunidades hacen de los recursos están regidos por unas normas que establecen una serie de límites. También especifican las formas de participación en la comunidad o la forma en la que se pueden realizar aportes para el desarrollo, la preservación y la promoción de los recursos comunes. En definitiva las normas hacen posible que el procomún exista. Existe una coherencia entre las prácticas que realizan los miembros de la comunidad y las normas que la propia comunidad establece. Las licencias libres como las GPL o las creative commons establecen unas normas con respecto al uso de los recursos comunes, de este modo se protege el procomún frente a las continuas amenazas a las que se ve expuesto. Estas se suelen presentar en formas de cercamientos y privatizaciones de los recursos comunes. A pesar de que las normas sean rígidas en el sentido de que se sustentan sobre un corpus legal, a la vez deben ser flexibles y renegociadas por la comunidad cuando sea necesario.

Además de las normas, las comunidades se organizan en base a unos principios, en este sentido cabe destacar la 'ética hacker' que es aplicable a distintos tipos de comunidades. Según P. Himanen[4], un hacker no es un delincuente o vándalo informático con altos conocimientos técnicos (a los que prefiere llamar crackers), sino que hacker es todo aquel que trabaja con gran pasión y entusiasmo por lo que hace. De ahí que el término 'hacker' pueda y deba extrapolarse a otros ámbitos, como por ejemplo el científico o en nuestro caso la producción audiovisual. La ética hacker es una ética de tipo axiológico, es decir, una ética basada en una determinada serie de valores como: la pasión, la libertad , la lucha contra la alienación, la igualdad social, el libre acceso a la información, la curiosidad, la responsabilidad o la conciencia social. Además de estos valores, cabe recordar el posicionamiento proactivo de estas comunidades que no reclaman a otros (gobiernos, instituciones, etc.) que hagan lo que considera debe hacerse, lo hace por si mismos directamente.

La producción orientada hacia el procomún nos plantea un modelo que se propone como alternativo al modo industrializado de producción audiovisual. Más que un deseo o una utopía, es un hecho que merece la pena ser observado y plantea que existen alternativas en las que se democratiza el libre uso y acceso, tanto a los contenidos como a los medios de producción.

El papel vertebrador que juegan los valores

y las normas que la propia comunidad establece es otro de los aspectos fundamentales que plantea la producción orientada hacia el procomún, estos valores desempeñan un papel esencial ya que se sustentan sobre principios como la libertad, la colaboración o la sostenibilidad. Entre todos y todas podemos contribuir al desarrollo de este modelo de producción audiovisual orientado hacia el bien común. Así estaremos contribuyendo a llevar a cabo una producción alternativa, no sólo en los contenidos, sino también en el modo de entender la producción, las relaciones profesionales y humanas al tiempo que se contribuye a desarrollar una consciencia y visión de conjunto del procomún en general y en nuestro ámbito en particular.

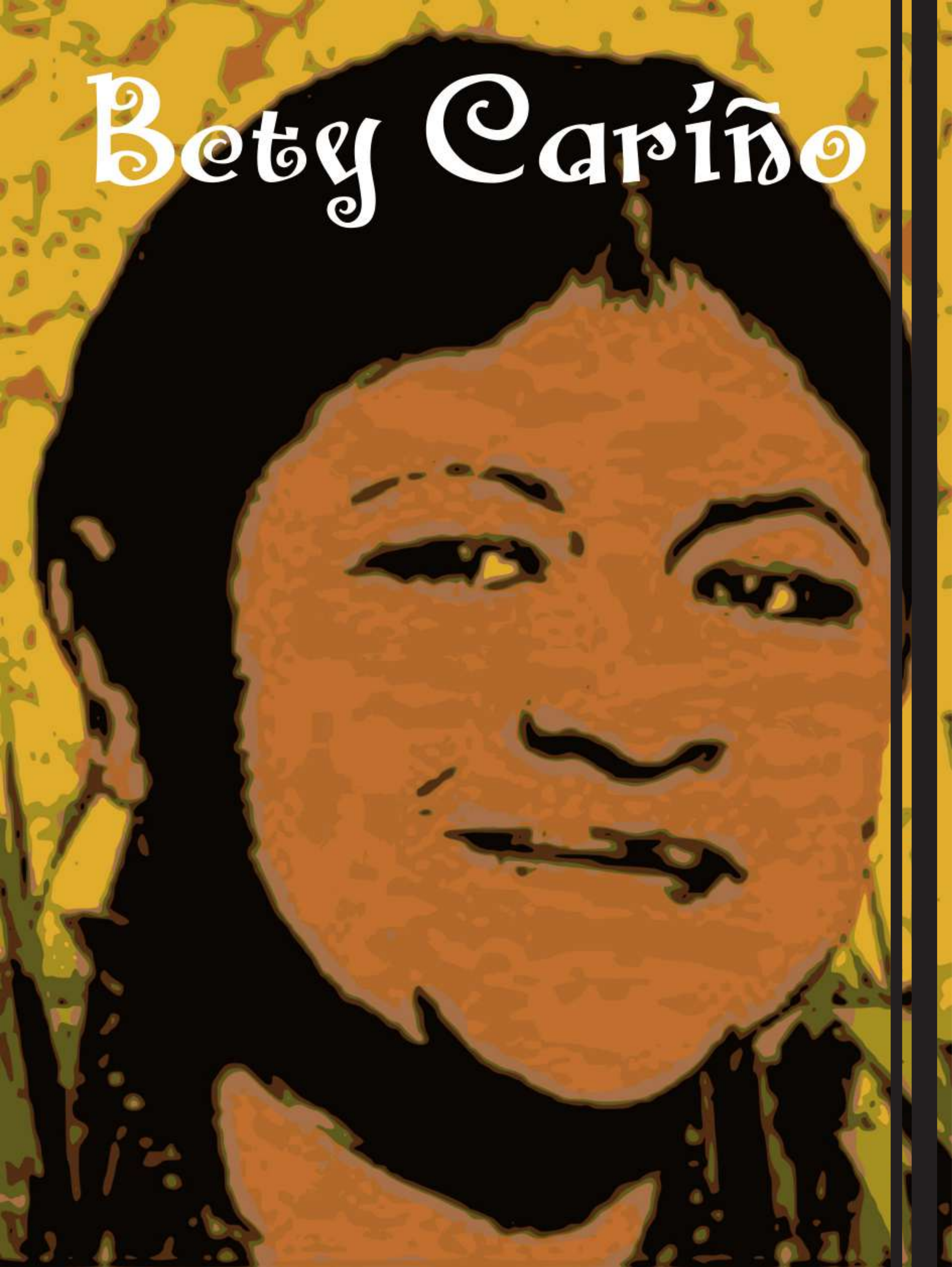
La producción orientada al procomún puede contribuir en esta parcela llevar a cabo un cambio social en torno a la creación artística y al desarrollo tecnológico, favoreciendo así una postura tecnopolítica que se pone en práctica tanto en el uso como en el desarrollo de herramientas libres. La involucración de los públicos estaría definida por lo que C. Kelty define como "público recursivo"[5] entendido como un público interesado con el mantenimiento y modificación de los medios ténicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de su propia existencia como bien público. Siendo un colectivo colectivo independiente de otras formas de poder constituido que es capaz de hablar a las formas existentes de poder a través de la producción de alternativas realmente existentes.

Estamos por tanto contribuyendo al desarrollo de un modelo de gobernanza de la producción audiovisual en el que se desarrolla el bien común a través de la producción de contenidos, en los que son tan importantes las historias que nos cuentan como en modo en el que se han realizado. ■

En la web:
https://pillku.org/article/produccion-audiovisual-orientada-al-procomun/

Referencias
1. Martha Irene Soria Guzmán "Software Libre: Herramienta para la creación visual digital" Disponible en: https://www.academia.edu/5584015/Software_Libre_herramienta_para_la_creacion_visual_digital
2. Magic Lantern Firmware http://magiclantern.wikia.com/wiki/Magic_Lantern_Firmware_Wiki
3. Barthes, Roland "Variaciones sobre la escritura" (2002) Paidos, Buenos Aires
4. Himanen, Pekka "La ética del hacker" (2001) Disponible en GDocs
5. Kelty, C. M. "Two bits. The cultural Significance of Free Software". Disponible en http://twobits.net/pub/Kelty-TwoBits.pdf

Bibliografía
Jesús Tramullas. Herramientas de software libre para la gestión de contenidos Disponible en: http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-3/software-libre.html


Bety Cariño

Feminismos

Cuerpos, identidades y géneros en la red



Foto: Pillku

Violencia en la red y en las batallas, género y feminismo

Por Nikole Yanez

Soy Rebeca Eunice Vargas Tamayac mi nombre artístico es Rebeca Lane soy rapera y activista de la cultura hip hop soy activista feminista y educadora, doy bastantes talleres de rap, charlas de hip hop o situación de Guatemala o de las mujeres. Puedes ver más info en rebecalane.com.

En particular durante estos últimos meses he dado charlas sobre las niñas de Guatemala para dar a conocer el caso fuera de acá, y es un caso que no esta sonando y acaba de pasar y es una situación terrible que pasó y hay menos personas que están dando seguimiento entonces he estado hablando mucho sobre las niñas de Guatemala.

Por ser mujer, por tener una identidad abiertamente feminista, por ser bisexual, por tener la experiencia de ser migrante, mi casa está en Guatemala pero paso mucho más fuera de Guatemala, soy más nomada, la tecnología genera cierta cosas, una de ellas es la difusión es decir no podría tener el alcance que tengo si no es por la tecnología, mi música se difunde por las redes sociales y es por ahí que la gente te encuentra por ejemplo en las estadísticas de Spotify tengo 109 mil personas que me siguen o escucharon este año, para mi eso es un montón porque al final en los conciertos que hago en cada lugar llegan entre 200 o 500 personas y eso que tengo conciertos en varios lugares y ya sumados es un montón de gente y la tecnología me ayuda a salir, a viajar y que la música pueda ser una presencia a pesar de que yo no este ahí físicamente.

Siento que precisamente por lo que hablo, digo, represento, las críticas que yo hago también me han convertido en un blanco fácil de violencia donde un montón de gente descarga el odio hacia las feministas, las personas que pensamos diferente y las que nos vemos diferente.

Hace una semana yo compartí un artículo que @Nakurymc escribió sobre Las Batallas de Rap y sus daños colaterales criticando un poco sobre la batalla de los gallos, y explicando el porque y de una forma muy argumentada y documentada, ella explicaba mucho los procesos que pasan dentro de las batallas.

Yo compartí la nota y otros dos compañeros raperos uno de México y otro de Argentina también compartieron la misma nota y fuí yo la que recibí en un período de tres días ataques de odio de 300 personas y mi teléfono estaba repleto de notificaciones y que pienso que yo soy una mujer bastante fuerte, pero

después de un día entero de estar recibiendo amenazas y cosas feas se siente una mal.

Yo pienso que es fuerte para los jóvenes de ahora enfrentar un bullying cibernético y que talvez no tienen una fortaleza interior aguerrida. Desde muy pequeña me ha tocado defenderme y poner una coraza para que las opiniones de las demás personas no me afecten, para la juventud la aprobación de las demás personas es importante ¿que impacto puede tener en las personas ataques como este?

En principio cuando una es mujer recibe diferente tipo de críticas por ejemplo como les decía anteriormente este artículo lo compartió otro rapero hombre y él no recibió las mismas críticas que me hicieron a mi por ejemplo "sos ignorante no sabes nada del hip hop, alguien que le de clases" esos comentarios son los más tranquilos, pero me atacaron sin saber quien soy yo y que es lo que yo hacía para decir denle clases de hip hop.

"Quiero reventarle una piedra en la cabeza" "A esta hay que matarla" y sus argumentos "todo lo que nos ha costado estar con el hip hop estar hasta acá y esta con lo que viene" y por ejemplo Arcano que es un rapero que dice que es gay y recibe muchos ataques virtuales por ser gay. En este caso particular del artículo las acciones violentas vinieron de los mismos compañeros de él y fueron hacia mi y no hacia a él.

Creo que de entrada que si una mujer comparte su opinión, toda la gente incluso las mujeres pero sobre todo hombres desacreditan lo que nosotras decimos, y su primera percepción es decirme ignorante y que no se nada, pero yo he realizado investigaciones académicas hasta experiencia de calle del hip hop y no soy una experta del hip hop pero si hay una experiencia y diferencia de credibilidad porque sos mujer y segundo cuando se dan cuenta que sos feminista es peor, porque ya es como "La Feminazi esta" como que con ese argumento ya invalida lo que digas y tu opinión no cuenta.

A los que me etiquetaron les respondí : Vos no sabes quien soy yo, yo no necesito clases de hip hop, yo doy clases y talleres de hip hop a donde voy, por favor respeta más a tus colegas, tu ténes tu opinión pero yo tengo la mía, y la tuya no es más valida que la mía.

Ser feminista es un factor de riesgo y para mi hablar de mi sexualidad abiertamente también lo es, claro que es muy distinto los ata-



Fotos: Pillku

ques que reciben las mujeres heterosexuales de las que no lo somos, y públicamente mi actual relación no ha significado una relación de riesgo.
Tengo varios vídeos y canto en muchos espacios de diversidad sexual, por ejemplo estas dos canciones donde se ve una sexualidad más diversa:

Libre atrevida y loca

Y en estas canciones si recibo más mensajes desde que "nos vamos a ir al infierno" o "que necesitamos un hombre que nos de una buena cogida"
Una vez estuve en una batalla y el chavo con lo que me salió es que me ataco por el lado de ser lesbiana diciendo "que trai dildos de plástico" y también que es un factor para ellos para invalidar mi opinión, por ejemplo cuando empiezo hablar sobre aborto me dicen "pero si vos sos lesbiana, gorda, peluda y fea nadie te va querer coger nunca porque estas hablando de aborto " y además te lo ponen como si todo fuera malo (lesbiana, gorda, peluda y fea).
Hay muchos ataques por ser "gorda, peluda y fea", por mis facciones me dicen "nariz de negra, india" esta es la forma de invalidar lo que yo hago, pasa por mi físico, claro para las mujeres la crítica hacia lo físico se ve desde pequeñas, de cómo te ves, de cómo te sentas o parás.

Yo tengo en mi memoria siempre siempre, cuando era pequeña me gustaban muchos los vestidos y me gustaba mucho enseñar el calzón y como que levantaba la falda y enseñaba el calzón pero me decían ahí viene tu tío, ahorita no puedes enseñar el calzón, yo sabía que si habían hombres presentes no podía ser libre, que si estábamos entre mujeres todo bien pero si habían hombres no.

Pero que a mi me ataquen para invalidar tanto mi música como mi punto de vista del como me veo, tiene que ver con esa normatividad que hay hacia las mujeres desde el punto de vista de como tenes que ser claro tu música va ser buena si sos, blanca, rubia, delgada, rica, guapa, alta, delgada etc pero no una "negra, peluda, lesbiana, fea" como yo.
Si me doy cuenta de compañeras que son transfeministas o que están trabajando desde lo cyborg que utilizan mucho la tecnologías para transgredir todas estas barreras sexo genéricas que hay.
Yo tengo este vídeo de Libre atrevida y loca



para presentar diversas formas en las que podemos ser las mujeres o que las mujeres somos, tenemos compañeras transfemeninas, transmasculinas y que son espacios de transgresión poner en los vídeos las diversidades, por ejemplo el audiovisual me ha permitido mostrar esa diversidad en el vídeo de este cuerpo es mío.
Donde la actriz principal es afroamericana. Yazmin Monet Watkins activista de la cultura negra en Estados Unidos.
Estamos construyendo nuevas narrativas al elegir todos los cuerpos que normalmente no son representadas en el mundo audiovisual o de la música, porque todas esas personas que se dicen disidentes se identifican con lo que estas cantando.

Por ejemplo Corazón Nómada es la canción de las parejas lésbicas, que es bien bonito para ellas poder cantar una canción que no le tienen que cambiar el genero para cantarle a sus parejas.

También lo vemos en Las Tortas Golosas y Chocolate Remix, que son lesbianas feministas, el público que tienen y la representación que tienen. También el hecho de que nuestras canciones mismas las usen en las marchas, en carteles o las usen en consignas. Si estamos generando una representación por ejemplo están usando una frase mía en una marcha en Córdoba y por ejemplo eso es gracias a la tecnología porque yo en Córdoba no he estado, eso lo permite la tecnología.

Internet no es un espacio seguro, la violencia tiene distintas manifestaciones y la violencia en redes también es violencia, yo después de varios días de recibir mensajes de odio, me sentía golpeada, lastimada y pues decir que es fuerte que tanta gente se toma el tiempo de asegurarse de que yo reciba sus mensajes, para mi el internet si es un espacio violento, pero existen espacios seguros que otros, en algunas páginas no hemos recibido mensajes de odio pero lo que siempre recibimos es "hola nena, que haces, cantas rap" el típico pendejo que te puede tirar casaca por una página en Facebook.

Tenemos que buscar espacios equilibrados, gente que te apoye, que te acompañe un un proceso de acoso o de bullying a través de redes porque si no una se vulnerabiliza mucho y que puede llevar a una caso de que una persona joven puede llegar a quitarse la vida.
Para poder hacer frente a estos mensajes para mi ha sido un trabajo feminista de construcción en mi cuerpo y acompañada junto con otras, por ejemplo Audry Funk *http://es.rap.wikia.com/wiki/Audry_Funk* que ella esta en mi grupo, ella tubo un tipo que le hizo bullying cibernético durante ocho años y a ella le afectaba y no solo era el sino que también los seguidores de él, diciéndole gorda, gorda, gorda etc Audry ha trabajado mucho sobre su amor propio para que esto no le afecte, pero es muy desgastante.

Por ejemplo con Nakury vimos que recibió una cantidad de mensajes por su artículo y fuimos nosotras las que exigimos po la seguridad de Nakury pero cuando Audry enfrentó esto todavía no estaba en una red de personas, pero ahora que estamos juntas nos apoyamos unas a otras, al igual yo también acudo a las redes de apoyo cuando siento que son muchos mensajes, pero hay muchas niñas adolescentes, jóvenes, queer, trans, lesbianas, bisexuales, gordas, peludas y feas que están solas y que esto aísla mucho más. ■

En la web:
https://pillku.org/article/rebeca-lane-violencia-en-la-red-y-en-las-batallas-/

Des-programar en clítoris

Por LaGuerraRuda

....

La curiosidad no viene naturalmente sino que se construye con la práctica. Y pareciera que cada día necesitamos menos curiosidad porque nos hemos ido acostumbrando a interactuar con aparatos que hacen de todo obedeciendo a un clic. El único y certero clic que nos lleva, como por arte de magia, hacia donde debemos ir, sin preguntas ni alternativas. ¿Acaso es posible alterar el orden tocando en otros lugares, probando entre comandos por el simple placer de probar y seguir tocando?

1. La tecnología digital

La parte más grande del clítoris está oculta; apenas podemos ver una pequeña punta que se asoma, arropada de piel, caliente y húmeda. Todo el resto no se ve pero sabemos que existe quienes, al tacto, hemos explorado la vitalidad y riqueza de sus terminaciones nerviosas. La realidad del clítoris es digital. Su anatomía, no menos real, hace parte de las zonas oscuras de la ciencia médica; poco se sabe y a pocos interesa porque poca utilidad tiene para los efectos reproductivos del aparato genital femenino. Y en cambio, su exploración ha sido tradicionalmente restringida a través de eficaces discursos, castigos y costumbres.
Esta imagen se asemeja mucho a la que tengo de internet como-la-conocemos-hoy. Lo más cercano es la 'punta del iceberg' donde se encuentran los contenidos indexados, clasificados y debidamente aprobados por los límites de la legalidad y la moral capitalista. Aptos para ser exhibidos en la interfaz gráfica. Y no es que lo demás no exista, es que para llegar allí, a la web oscura donde no hay censura ni jerarquía alguna, hay que tomarse el tiempo y poner en práctica habilidades técnicas.
Después de los contenidos está la infraestructura oculta: cables que habitan bajo el agua y centros de datos asentados en lejanos terrenos áridos. Allí, transformando energía y ocupando el espacio pero sin que podamos notarlo a simple vista, con accesos restringidos, vigilancia 24 horas y un elaborado corpus legal, en crecimiento, llamado ciberseguridad. Y mientras tanto la web, cada vez más normatizada e intolerante a la experimentación.

2. Sudo

Sudan mis axilas a pesar de los esfuerzos del mercado por esconder olor y transpiración. Suda también mi vagina. Suda por la ropa que sirve para esconder el vello y los productos para esconder la sangre. Suda entre los labios y más adentro es un sector placenteramente húmedo donde el sudor se mezcla con otros fluidos. Sudo privilegios de superusuaria. Sudo elegir quién entra y cómo. El dentro es

un orificio de más conocido por la medicina, caldo de cultivo de infecciones y trayecto predilecto de la bienvenida a la vida. Objeto del deseo, fruto prohibido. Regularmente monitoreado, celosamente protegido, duramente custodiado. Violentamente penetrado.

La posibilidad de explorar dentro, más allá de lo que dicta la medicina, me remite rápidamente a la idea se un software cuyo código está abierto para ser usado, analizado, transformado y compartido. Entonces vienen dos imágenes más a mi mente: la de un automóvil entregado por piezas separadas para que el usuario encuentre la mejor manera de organizarlas de acuerdo a sus necesidades; y la de las 'recetas de la abuela', que para seguir existiendo y deleitando paladares deben ser compartidas entre quienes luego serán también abuelas.

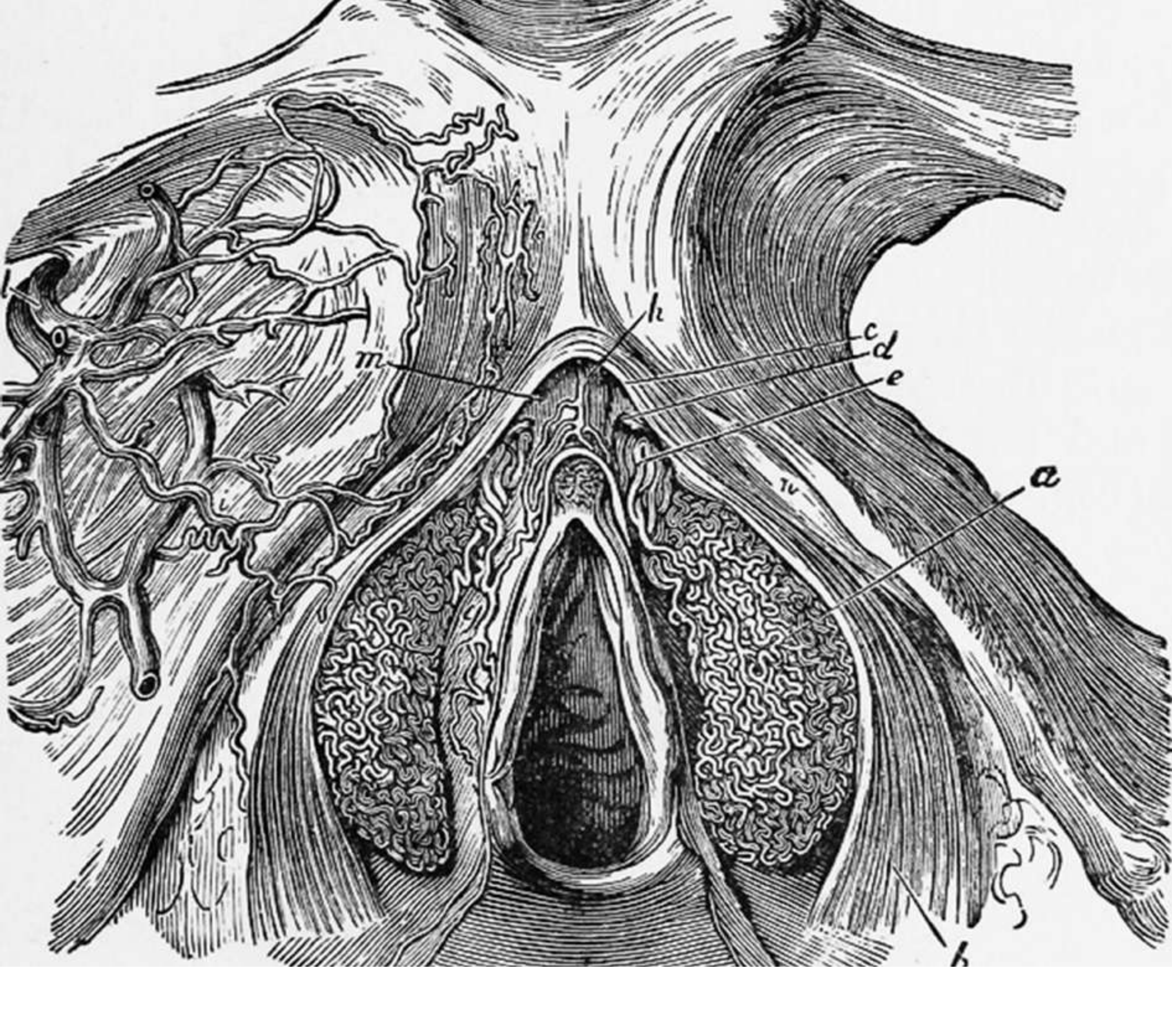
> ***Aprender haciendo, repitiendo para el disfrute, construyendo de la experiencia, explorando siempre sin otro fin más que seguir disfrutando.***

Igual se puede imaginar un cyborg. Ni automóviles ni cocinas. Ni hombre ni mujer. Allá dentro, no en el orificio sino dentro de la carne, en la parte rugosa de arriba se encuentra el clítoris, aunque no se vea. Un software limitado cuya funcionalidad se ha desarrollado poquísimo. Escarbar allí es como entrar en la línea de comandos. Armar mis partes y descubrir en ellas su potencia. Al tacto, el clítoris se inflama y se despliega a lo largo de los labios, incluso sobre la pélvis. Se genera un cosquilleo que puede extenderse por toda la entrepierna y producir contracciones de placer. A veces incluso risas. Pero no es un movimiento automático, no ocurre como reacción al tacto solamente. 'Tras toda arquitectura [corporal] se esconde una estructura de poder'*.

3. Recursividad

Los manuales son un punto de partida y los hay de varios tipos: infografías, video tutoriales, documentales, porno, animados. Casi todos disponibles en la red pero en ningún caso suficientes para alcanzar las posibilidades que permite el clítoris. Porque los clítoris, como los labios y las vaginas, son siempre diferentes. El aprendizaje se logra solo en la repetición y el disfrute. Una repetición que es recursiva por la manera como se asocia con otros procesos anteriores y posteriores. 'Cuando hay recursividad surge algo nuevo que se da en la relación entre repeticiones consecutivas'*.
La idea de recursividad me sugiere masturbación. Todo lo que voy activando cada vez que vuelvo a masturbarme, que volvemos a masturbarnos. Aprender qué partes y qué movimientos disfruto más, qué posiciones para producir qué sensaciones. Aprender haciendo, repitiendo para el disfrute, construyendo de la experiencia, explorando siempre sin otro fin más que seguir disfrutando. No hay clímax, no hay embarazos, no hay comienzo ni fin porque el placer no es un medio. Alrededor un espacio deseado y en medio de fluidos, temperatura corporal, participación de otrxs, utilización de cables, aparatos, cámaras, frutas, según cada quien vaya deseando. Porque los placeres, como los clítoris, los labios y las vaginas son siempre diferentes.

Pero los placeres y los deseos son también tecnologías, moldeadas con sistemas de vigilancia, premio y castigo. Deseo conectado a la mirada, mirada que motiva la acción. No exploramos dentro porque no lo deseamos. No hace falta porque fuera todo está resuelto, porque alguien lo ha resuelto para mi 'comodidad'. Así el cuerpo, así la máquina. Afuera mirada-interfaz, adentro digital-comandos. Entonces viene a mi mente el militarismo que carga la máquina debajo de su interfaz.



4. Desaprender

Porque internet no sólo está ‘basada en la apertura, la flexibilidad y la distribución como concreciones tecnológicas de diseño grabadas a fuego en el corazón del código’*. Se moldeó en el corazón de cuerpos de defensa, de estructuras militares y escolares impresas en el principio de obediencia ciega para la máquina y competencia de la creatividad para sus creadores: ingenio, sometimiento; comando, obediencia; solución de problemas, diseño de algoritmos. Y también se moldeó en el corazón del mercado: evolución de la interfaz por condescendencia con los usuarios finales.

En esos términos, la exploración del clítoris no deja de ser un proyecto colonial. Descubrir para someter, para contabilizar, para hallar regularidades y predecir comportamientos. Fracaso del proyecto (re)productivo, necesidad de buscar nuevas soluciones. Entrada triunfal de las instituciones, exigencia de derechos, domesticación, aprovechamiento. ‘Todo uso instrumental de Internet está condenado de antemano al fracaso’*. Por eso no se trata – no

para mí – de armarnos de herramientas para comprender ese órgano allí dentro.
La realidad del clítoris es digital, realidad al tacto, al aumento de tamaño, al placer. Paradigma de aprendizaje no hegemónico. Explorado, de seguro, en el pasado y en el presente. Objeto del disfrute implícito en las narraciones bíblicas sobre Lilith y la magia negra. Perseguido y olvidado. Allí presente, sin embargo. ‘ [El clítoris] no se estudia ni se aprende. [El clítoris] se hace, con otr[x]s, en red. Y, al hacerse, se piensa’*.

> ***Escarbar allí es como entrar en la línea de comandos. Armar mis partes y descubrir en ellas su potencia. Al tacto, el clítoris se inflama y se despliega a lo largo de los labios, incluso sobre la pélvis.***
> ***Se genera un cosquilleo que puede extenderse por toda la entrepierna y producir contracciones de placer.***

5. Autonomía

En tiempos de colectividad, de colaboración y comunicación; en tiempos de romper con el romanticismo y los modelos tradicionales de afectividad y sexualidad; en estos tiempos, sin embargo, resulta más difícil buscar dentro, confrontar el propio cuerpo ante los imperativos de la belleza y la aceptación. Imperativos que moldean como código la posibilidad de querer(se), disfrutar(se), dar(se) placer. Imperativos asentados muy dentro de la carne, muros de acero que custodian la desconexión de la mente con el cuerpo, que garantizan con eso el éxito del capitalismo y su ansia clasificadora: clasificar para no mezclar, para no desordenar, para no fallar.

El éxito es también sometimiento a los otros, al aplauso y la aprobación. El placer de la exploración, en cambio, se comparteen el ‘cada vez’. El aprendizaje se almacena en el ‘cada quien’ y se hace acción en el encuentro. La posibilidad del encuentro, consentido y cuidado, está mediada por la construcción autónoma del deseo. Porque los deseos, como los los cuerpos y los placeres, como los clítoris, los labios y las vaginas son siempre diferentes. ¿Es posible construir un deseo autónomo?
¿Es posible programarnos en clave de clítoris, es posible programar así la máquina? ¿Es posible encontrarnos y comunicarnos a partir de ese lenguaje?, ¿de sentidos-código?, ¿de códigos cuidado?, ¿de cuidado placer?, ¿de placer cuerpo?, ¿de placer consciente?, ¿de placer acuerdo y coquetería, no violencia ni obediencia ni sometimiento?, ¿de placer cooperación y no competencia? Yo creo que sí. Es posible construir sistemas que todavía no podemos imaginar, a través de la exploración contenta y recursiva sobre nuestros órganos y sus posiblidades. Allí habitan las represiones más sutiles y violentas. Allí habitan las revoluciones más severas y potentes. ■

En la web:
https://pillku.org/article/des-programar-en-clitoris/

....

*Este texto es un collage de lecturas, experiencias y diálogos. Los asteriscos * son palabras de Margarita Padilla en su Kit de la lucha en internet.*

Desde el ciberfeminismo hacia la tecnopolítica feminista

Por Montserrat Boix

Durante años el "ciberfeminismo" nos ha servido de referencia en la relación entre las mujeres y lo que a principios de los 90 llamábamos nuevas tecnologías.

En 1997 Alex Galloway en su Informe sobre ciberfeminismo señalaba la que era necesario "algo como el ciberfeminismo" para ayudarnos a plantear preguntas clave: ¿ En qué medida nos marca sexualmente la tecnología? ¿Se consigue desterrar la discriminación de Internet con el anonimato sexual del medio? ¿Puede la tecnología ayudarnos a superar el patriarcado? ¿Porqué los lumbreras de la informática son en su mayor parte hombres[1]?

Desde las australianas VNS Matrix y su "Manifiesto Ciberfeminista" (1991) pioneras en la utilización del concepto junto a la filósofa Sadie Plant y sus "Ceros y Unos", el salto en Europa en 1997 con la Primera Internacional Ciberfeminista de Documenta X, las Old Boys Network y Cornelia Solfrank, Faith Wilding y el Critical Art Ensemble… especialmente interesantes las aportaciones de Fancesca da Rimini, una de las ingregrantes de VNS Matrix, un puente entre el mundo del arte que durante esos años llenó de contenido el concepto casi en exclusividad y el movimiento antiglobalización emergente en lo que en 2002 llamé "ciberfeminismo social" intentado ampliar el marco definitorio para incorporar las experiencias de la lucha feminista en Internet entre las más destacadas de la época la Marcha Mundial de Mujeres[2] o las denuncias sobre el feminicidio de Ciudad Juarez en México y el reto de utilizar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para "hackear", irrumpir en el sistema que mantiene el patriarcado y modificar el código[3].

> ***Para la práctica ciberfeminista actual es imprescindible conectar con la tecnopolítica.***

Fue el activismo feminista en la red, el "mediactivismo" feminista, quien continuó alimentando el meme del ciberfeminismo que había quedado casi exhausto en el mundo artístico quizás por el declive del net art y sobre todo el cambio de internet, los buscadores, el volumen

de personas usuarias, el ancho de banda, el cambio del comportamiento que teníamos en la red…
Los blogs, las redes sociales (Twitter, Facebook) nos permiten compartir de manera masiva, viral y en tiempo real mensajes, campañas, contenidos y proyectos conectados con la realidad virtual

Y pasamos en la segunda década del siglo XXI de utilizar la red como herramienta de metacomunicación a estar en red, y conformar a través de ella estructuras capaces no sólo de transmitir información sino de movilizar, organizar y construir.

y presencial. La internet se ha convertido en una herramienta estratégica con potencialidad para cambiar el marco cultural hegemónico… multitud de emisores que a la vez son receptores con capacidad de cambiar las narrativas. Ya no se trata de gestos, acciones puntuales sino de actuación con presencia y presión continua con estrategia a gran escala. Se han creado nuevos imaginarios que están contribuyendo con mayor o menor éxito pero con intensidad y vigencia a un cambio político.

Y pasamos en la segunda década del siglo XXI de utilizar la red como herramienta de metacomunicación a estar en red, y conformar a través de ella estructuras capaces no sólo de transmitir información sino de movilizar, organizar y construir.
La primavera árabe, el movimiento #15M en España, el movimiento de indignad@s en numerosos países del planeta está marcando un nuevo tiempo.
El movimiento feminista tiene mucho que ver con la forma rizomática de nodos autónomos pero interconectados, con intereses específicos marcados por las diversas agendas pero compartiendo valores y principios comunes. Nodos dispersos pero a la vez en permanente interconexión mediante las redes de comunicación con capacidad de converger en determinados puntos para lograr tener masa crítica para incorporar la lucha contra el patriarcado a las nuevas dinámicas de cambio que se están generando en todo el planeta. La capacidad colectiva de apropiación de herramientas digitales para la acción colectiva es imprescindible.

Por ello para la práctica ciberfeminista actual es imprescindible conectar con la tecnopolítica. ■

En la web:
https://pillku.org/article/desde-el-ciberfeminismo-hacia-la-tecnopolitica-fem/

Referencias:
1. Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo. Alex Galloway 1997.
2. Los géneros de la red, los ciberfeminismos. Ana de Miguel y Montserrat Boix http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo-demiguel-boix.pdf
3. Hackeando el patriarcado: La lucha contra la violencia hacia las mujeres como nexo. Montserrat Boix http://www.mujeresenred.net/spip.php?article880

Ciberfeminismo, política y tecnología

Por Angélica Schenerock

....

Aquí vamos por un tema engorroso: feminismos, política y tecnología. Palabras que a unas y a otros en el mejor de los casos provocan urticaria cuando acompañadas por el adjetivo radical.

¿Y cómo no? Además de feminismo, de política y tecnología, todas estas cosas juntas y… ¿en radical? Por suerte – o azar – ahí está a un clic y a la derecha la Back Space, que nos libera de cualquier incomodidad en la pantalla. En la pantalla, claro está. Porque en el escenario en donde se gesta la vida, esa vida en donde la política y la tecnología definen hoy muchos destinos, las incomodidades, injusticias y exclusiones necesitan más que un teclear para ser resueltas.

Las políticas públicas son aquellas decisiones que toman o no los gobiernos con respecto al acceso de ciertos bienes y recursos (como la salud, la educación, la alimentación, la tierra, la información, las tecnologías) y con respecto a la reglamentación de ciertas acciones (como la violencia, la libertad de pensamiento) que afectan o privilegian determinadas personas y sectores sociales.

Los avances en políticas públicas sobre software libre en América Latina son muy significativos y han involucrado diferentes actores, colectivos y espacios de lucha. El hecho de que varios países de la región hayan elaborado leyes orientadas a la soberanía tecnológica, en donde se reglamenta el uso del Software Libre en la administración pública, escuelas, hospitales y centros de investigación es un avance incuestionable que aún sigue en proceso y presenta lagunas y ausencias con respecto a las mujeres.

1. Género y políticas públicas: la despolitización del feminismo

El concepto de género fue acuñado por la antropóloga feminista Gayle Rubin alrededor del año de 1975 como una categoría de análisis teórica en el feminismo académico. Se partía del hecho de que la relación sexo/género constituía un conjunto de relaciones desiguales de poder establecidas entre mujeres y hombres en la sociedad, es decir, que las desigualdades existentes entre mujeres y hombres no son biológicas, sino que socialmente construidas. En otras palabras, el género es una categoría que designa una realidad cultural y política que se otorga al sexo.

La teoría de género ha aportado mucho para la comprensión de que las mujeres, como colectivo social y más de la mitad de la humanidad, hemos estado históricamente excluidas,

hemos sido explotadas y subordinadas. Sin embargo, pese a que el enfoque de género surge como un instrumento de análisis de la teoría feminista, es importante señalar que en los últimos 15 años el género ha estado desvinculado del feminismo, tanto en los ámbitos académicos como políticos y también en algunas organizaciones y movimientos sociales. Esta desvinculación se agudizó a partir de la incorporación del enfoque de género en las políticas públicas, cuyo punto de partida fue la IV Conferencia Mundial sobre las Mujeres, realizada en Beijing en 1995. En esta Conferencia se crea una Plataforma de Acción, identificando dos estrategias claves para lograr la igualdad de derechos entre mujeres y hombres:

1. La incorporación de la perspectiva de género en todos los procesos de toma de decisiones y en la ejecución de políticas (mainstreaming).

2. El empoderamiento de las mujeres, entendido como la autoafirmación de las capacidades de las mujeres para su participación, en condiciones de igualdad, en los procesos de toma de decisiones y en el acceso al poder.

Ambas estrategias han sido muy cuestionadas por el movimiento feminista, en especial por las feministas de la diferencia, pues se buscaba solamente incluir la perspectiva de género de manera despolitizada y separada del feminismo, en el conjunto de los planes, políticas y proyectos de desarrollo, sin cuestionar los cimientos en los cuales se erige la cultura patriarcal y sus aparatos de exclusión, pobreza, marginación y misoginia. Son estrategias que buscan mayor justicia entre hombres y mujeres sin transformar de fondo las relaciones desiguales, las dicotomías entre público y privado, cultura y naturaleza y sin tocar en la división sexual del trabajo.

De hecho, el concepto de género ha sido apropiado por gobiernos de derecha y por países con alarmantes índices de feminicidios, por centros de investigación cuya mayoría de investigadores y alumnos son hombres, por instituciones internacionales como el Banco Mundial, el Banco Interamericano de Desarrollo y por las agencias de las Naciones Unidas – cuya mayoría del personal es hombre y cuya ideología política es marcadamente patriarcal, blanca y capitalista.

> ***La desvinculación entre género y feminismo esconde la pérdida de nuestra memoria histórica, una historia plena de opresión pero también de luchas políticas.***
> ***Rosa Cobo***

2. Políticas Públicas de Género en el mundo de las TICs

Pese a la crítica, es importante reconocer que muchas feministas y especialistas en género han batallado arduamente por el reconocimiento de los derechos de las mujeres y por su inclusión en la sociedad patriarcal, y que, como menciona Jules Falquet, "sin su intervención, los reglamentos nacionales e internacionales, las políticas públicas y los proyectos de desarrollo serían probablemente aún más desfavorables para las mujeres" (Falquet, 2011: 120).

Reconocer el aporte de la perspectiva de género y situarlo en la arena de los poderes y de la política nos ayuda a identificar las transformaciones que necesitamos hacer. Los casi 20 años de la institucionalización de la perspectiva de género en las instituciones y políticas públicas no se ha traducido en reales mejoras para las mujeres, que seguimos siendo las más pobres entre los pobres, que aún tenemos varios de nuestros derechos violados y nuestro acceso a los bienes y recursos sigue siendo vetado.



La inclusión de la perspectiva de género en una serie de planes, programas y políticas, en tratados nacionales e internacionales simplemente los ha hecho políticamente correctos, y se ha quedado a nivel de discurso. Si el sistema patriarcal, por medio de sus representantes, realmente estuviera dispuesto a cambiar en sus cimientos, hubiera creado las condiciones para el cumplimiento de todos los tratados y políticas que ha elaborado. Con respecto a las TIC, en la Plataforma de Acción de la IV Conferencia Mundial sobre las Mujeres (PAB) en su sección J, párrafo 237 se estableció que "es necesario que las mujeres intervengan en la adopción de las decisiones que afectan al desarrollo de las nuevas tecnologías, a fin de participar plenamente en su expansión y en el control de su influencia".

> ***Es cierto que en la actualidad las mujeres han derribado muchos obstáculos legales y han accedido a elevadas cuotas de igualdad formal, pero, sin embargo, la situación comparativa entre los sexos continúa sin experimentar cambios revolucionarios.***
> ***Ana de Miguel y Montserrat Boix***

La participación de las mujeres en la creación, desarrollo y toma de decisiones con respecto a las TIC era imprescindible en este ámbito mayoritariamente considerado como neutro -a sabiendas que la neutralidad en el sistema patriarcal significa masculino y, por ende, excluyente. Aún hoy lo vemos en el lenguaje corriente de la web.

En el año 2000, cuando se hizo la evaluación de esta importante Declaración y Plan de Acción, firmada por 189 países, se encontró que las diferencias y desigualdades entre mujeres y hombres en el ámbito de las TIC no solamente fueron ignoradas, sino que incrementadas. La "brecha digital de género", ha consistido en una atractiva y seductora expresión en los discursos políticos, muy lejos de ser subsanada en el contexto mayor de un sistema en donde las mujeres seguimos siendo violadas, discriminadas y enfrentamos obstáculos para acceder a la educación, a la salud, a la alimentación, al empleo y a todos los recursos para participar en el desarrollo.

La inclusión de la perspectiva de género en la política pública es una forma de incluir a las mujeres sin cambiar el orden de las cosas. Los más de 15 años de políticas tecnológicas con enfoque de género o con la inclusión de las mujeres en una prueba de ello, pues no han

estado animadas por el serio compromiso de transformar el sistema. Por algo es que son tan pocas las mujeres en posiciones visibles de liderazgo en el mundo electrónico, tal como se pregunta Faith Wilding: "¿Por qué son las mujeres un porcentaje ínfimo de los programadores, diseñadores de software, analistas de sistemas y hackers, mientras que son la mayoría de trabajadores de teletipos, ensambladores e instaladores de chips y teleoperadores no calificados que mantienen en operación los datos globales y los bancos de datos?" (Wilding, 1998: 142).

> ***¿Resultará demasiado aguafiestas, poco posmoderno, nada cibernético, preguntarse por quien o quienes van a hacer las cenas de los ocupados miembros de la comunidad virtual? Y quien dice las cenas dice también comidas y desayunos, platos lavados y recogidos, casas barridas y fregadas.***
> ***Ana de Miguel y Montserrat Boix***

Quizás las mujeres tengamos que pensar y valorar si queremos seguir fomentando un cambio civilizatorio desde las políticas públicas. Quizás nos conviene reflexionar desde qué espacios queremos luchar para transformar el sistema patriarcal y capitalista que aún orienta y forma parte de las tecnologías de información y comunicación.

3. Radicalizando la práctica: desafíos ciberfeministas

El ciberfeminismo tiene un revolucionario potencial para transformar no solamente las situaciones y condiciones desventajosas de las mujeres en la Red y en el espacio más vasto de las TIC, sino que de confrontar y cuestionar las ambigüedades y supuestas neutralidades con respecto al sexo, edad, raza y condición económica presentes en las tecnologías. Puede radicalizar la invitación de muchas feministas a ir más allá del lenguaje en la web, reivindicar nuestro sexo, y no invisibilizarnos en una @ o x que borran nuestras luchas y genealogías de mujeres.

Faith Wilding ha identificado que "el problema para el ciberfeminismo es cómo incorporar las lecciones de historia [de las mujeres] en una práctica feminista activista que sea adecuada para tratar los asuntos de las mujeres en una cultura tecnológica", reconociendo que "el problema de perder el conocimiento histórico y la conexión activa con movimientos radicales del pasado no se limita al feminismo: es endémica a los movimientos de izquierda en general" (Wilding, 1998: 143).

Para eso, es urgente el posicionamiento político del ciberfeminismo, y el desafío de que las ciberfeministas se involucren en la crítica política, no desde la perspectiva de género o desde los patriarcales espacios de las políticas públicas, sino que desde las creatividades y necesarias irreverencias que ha marcado el movimiento desde su surgimiento. Esta creatividad e irreverencia no tiene porqué desvincularse de la crítica política feminista histórica, descolonial, antisitémica, pero sí requiere del abandono del pensamiento tecnoutópico descrito por Faith Wilding como aquél que declara que "el ciberespacio es un espacio libre donde el género no importa (…) como una arena inherentemente libre de las mismas viejas relaciones y luchas de género" (Wilding, 1998: 145).

Todas sabemos que la Red y las Tecnologías de Información y Comunicación se ha reconfigurado como un incuestionable espacio de poder y que están inscritas en contextos marcadamente desiguales con respecto a los cuerpos, al sexo, a la raza, la etnia, la economía, la clase social y nivel educativo, de modo que el anonimato en la red no borra esta realidad. Además, las tecnologías web siempre han tenido perniciosas orientaciones bélicas y de notoria violación de los derechos humanos sobre las cuales las ciberfeministas muy poco se han pronunciado y que

indiscutiblemente afectan la vida de las mujeres y la autonomía de decisión sobre nuestros cuerpos y derechos sexuales.
Ser radical es tomar las cosas desde la profundidad de sus raíces y visibilizar lo que no se quiere ver, sea por alienación, miedo o conveniencia. La crítica feminista en la Red es de por si un gesto radical, y por ello incómodo para quienes comparten el actual estado de las cosas y defienden libertades y homogeneidades condicionadas. El acceso a Internet, a la cultura digital es aún un privilegio de pocas personas, aunque tengan acceso a computadoras, celulares o videojuegos. Del mismo modo que saber escribir el propio nombre no garantiza la educación y alfabetización (pese a que muchos gobiernos alaban la disminución del analfabetismo en sus países), el acceso a las TIC o a Internet no garantiza el cumplimiento de los derechos en la sociedad de información y comunicación.

> ***Quietismo cibernético: dale computadoras a unas cuantas mujeres afortunadas para que jueguen y se van a callar y dejarán de quejarse. Las ciberfeministas deben de ser extremadamente cautas y críticas hacia esta actitud.***
> ***Faith Wilding***

Internet es hoy una de las principales fuentes de información, y como medio de comunicación importa muchísimo que las mujeres participen no solamente en su desarrollo y programación, sino que de los espacios de toma de decisiones y de elaboración de políticas que vayan de encuentro con nuestros intereses y luchas específicas como mujeres – y nuestras diferencias marcadas por clase, raza y orientación sexual. No es tarea fácil, y por ello la importancia de construir sinergias, diálogos y encuentros entre las diferentes prácticas y teorías feministas.

Y en este escenario político en donde las tecnologías están dictando las pautas de complejas y desiguales relaciones sociales, culturales, económicas y de poder – las ciberfeministas tienen mucho que aportar tanto a nivel teórico como práctico para la construcción de un entorno feminista politizado en la Red, que de manera radical cuestione sus estructuras patriarcales de dominación, sus exclusiones basadas en género, sexo, raza, edad y condición económica y social. ■

En la web:
https://pillku.org/article/ciberfeminismo-politica-y-tecnologia/

....

Bibliografia:
De Miguel, Ana y Montserrat Boix, s.f., Los géneros de la red: los ciberfeminismos, en Mujeres en Red, disponible en http://www.mujeresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo-demiguel-boix.pdf Consultada el 20 de noviembre de 2014.
Falquet, Jules, 2011, Por las buenas o por las malas: las mujeres en la globalización, Universidad Nacional de Colombia, Centro Editorial Facultad de Ciencias Humanas, Bogotá.
Incháustegui Romero, Teresa, 1999, "La institucionalización del enfoque de género en las políticas públicas. Apuntes en torno a sus alcances y restricciones", en Revista de estudios de género. La ventana, Núm. 10, diciembre, 1999, pp. 84-123 Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México. Disponible en: http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=88411129005 Consultada el 20 de noviembre de 2014.
Organización de las Naciones Unidas, Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer, Declaración y Plataforma de Acción de Beijing. Beijing, 1995. Disponible en http://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/pdf/BDPfA%20S.pdf. Consultada el 20 de noviembre de 2014.
Wilding, Faith, 1998, ¿dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?, disponible en dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2227948.pd Consultada el 20 de noviembre de 2014.



¡ES MÍO!
YO LO INVENTÉ

GENIAL...
VAMOS A OIR LA MISMA
CANCIONCITA POR SIGLOS



Nieves Capote / Otros Mundos Chiapas

Vigilancia digital y políticas del cuerpo: cualquier semejanza con el patriarcado...

Por Mariana Fossatti

Los datos como entidades inmateriales, como entidades etéreas que están "en la nube". La vigilancia digital como una situación omnipresente pero invisible. La explotación de nuestra actividad en línea, tan difícil de percibir porque está presente en los actos de la vida cotidiana. Todo esto hace que nos resulte complejo asociar lo digital con el cuerpo y con la política.

Datos y capitalismo de vigilancia

Los datos como entidades inmateriales, como entidades etéreas que están "en la nube". La vigilancia digital como una situación omnipresente pero invisible. La explotación de nuestra actividad en línea, tan difícil de percibir porque está presente en los actos de la vida cotidiana. Todo esto hace que nos resulte complejo asociar lo digital con el cuerpo y con la política. Este artículo intentará elaborar esa asociación, para pensar respuestas y posibilidades desde la militancia feminista, que en su lucha contra el patriarcado ha desarrollado herramientas para entender esa estructura invisible y omnipresente, y poder así combatirla. Shoshanna Zuboff (2015) afirma que el modelo de negocio de las startups tecnológicas, por defecto, es la vigilancia. Estas corporaciones concentradas, de escala planetaria, mercantilizan la vida cotidiana que compartimos en línea. Tal como lo ha planteado Tiziana Terranova (2000), tienen la capacidad de monetizar el trabajo no pagado de las personas en la red, obteniendo ganancias del valor social producido por la inteligencia colectiva. Pero la explotación de nuestra vida cotidiana a través de la acumulación de información nos hace vulnerables: alimentamos grandes bases de datos que pueden ser analizadas para revelar patrones, predecir tendencias y modelar conductas. Como lo advierte David Lyon (2002), más allá de los riesgos de privacidad individuales, nos exponemos a los peligros de la categorización social a través de la vigilancia. Porque la vigilancia no es socialmente neutral, sino que tiene sesgos de clase, género, sexualidad y raza. Entonces es necesario interrogarse sobre los posibles efectos de una categorización social orientada por datos y algoritmos. Los algoritmos realizan operaciones matemáticas abstractas, supuestamente objetivas, que luego se aplican a contextos y a vidas reales, reproduciendo automáticamente patrones patriarcales, coloniales y racistas ajenos y anteriores a esos contextos y a esas vidas, al margen de



Face recognition | Ilustración: Steven Lilley

toda discusión pública y democrática.

Hay innumerables mecanismos que ponen los cuerpos bajo vigilancia y control informatizados: biometría a partir de huellas, iris, cara y cuerpo entero, bases de datos de ADN, plataformas de redes sociales que quieren y pueden conocer nuestro género y preferencias sexuales, entre otros. También podemos contribuir con este control a través de la autovigilancia, cuando proporcionamos datos sobre nuestro cuerpo y estado físico en aplicaciones de fitness, menstruapps, apps para el cuidado de la salud, etc.
Para las personas, en nuestra vida cotidiana, la pregunta es: ¿cómo y por qué nos vigilan? Lo hacen múltiples actores: corporaciones y gobiernos (a menudo combinados) y particulares. La vigilancia no se dirige siempre ni necesariamente a personas específicas que sean el "target", sino a poblaciones enteras. Es continua y omnipresente, y al mismo tiempo difícil de percibir y, por tanto, de conocer y consentir. No sabemos qué datos se colectan sobre nuestros cuerpos, dónde se guardan y por cuánto tiempo, quiénes y cómo los analizan, ni con qué propósito.

Debido a esta situación, percibimos que es muy difícil cuidar nuestros datos personales, entender cómo viajan, dónde se guardan, cómo son tratados y qué leyes nos protegen de un mal uso. Como resultado, nos rendimos. Pero si no hay suficiente resistencia es porque no sabemos cómo resistir, aunque tengamos conciencia del problema. Muchas veces empezamos por revisar largas listas de herramientas de seguridad online y consejos legales que requieren ciertos esfuerzos. Pero quizás las personas y colectivos nos esforzaríamos más por nuestra libertad y nuestra seguridad frente al extractivismo de datos si antes pudiéramos construir un planteo político efectivo del problema.

Cualquier semejanza con el patriarcado…

Plantear políticamente el tema desde un enfo-

que feminista puede ser a la vez interesante y potente. Una perspectiva feminista nos ayuda a fortalecer nuestra propia voz para dar o negar nuestro consentimiento. Esta voz se enfrenta a la banalización, el tutelaje y el acoso del que somos objeto en el capitalismo de vigilancia.

Fortalecer el consentimiento libre e informado empieza por rechazar la idea de que, tras dar clic en "aceptar los términos y condiciones", ya no podemos cuestionar nada. Debemos rechazar ese pacto faustiano que, como plantea David Solove (2013), limita el consentimiento informado. Por más que leamos todo el larguísimo contrato legal por el cual consentimos el tratamiento de nuestros datos, únicamente podemos responder sí o no. Y si respondemos que no, nos quedamos por fuera no solo de alguna utilidad o placer online, sino de posibilidades de información y participación. Damos nuestro consentimiento, pero tenemos una muy limitada capacidad de negociación debido a una pronunciada asimetría de poder frente a la corporación monopólica dueña de los servicios y los datos.

Lo primero que tendríamos que hacer para fortalecer el consentimiento libre e informado es defenderlo contra la banalización. ¿Cuántas veces escuchamos frases que relativizan nuestros miedos? Este discurso de la banalización se articula en torno a respuestas como "si no tenés nada que ocultar, no tenés nada que temer" cuando reclamamos privacidad, o como "es un problema tuyo por haber aceptado" cuando denunciamos los términos y condiciones que legitiman la vigilancia de nuestra vida online. La vigilancia se considera un problema menor porque el concepto de privacidad "ya no es tan importante como antes" y por lo tanto se puede sacrificar privacidad por seguridad, eficiencia, diversión o comodidad. Entonces el pacto, nos dicen, es muy claro: a cambio de un conjunto de ventajas gratuitas, las corporaciones pueden hacer lo que quieran con nuestra información. Ese trato, desigual y violento, no debería ser minimizado ni banalizado. El feminismo ha articulado discursos políticos para enfrentar la banalización de las denuncias de violencia, acoso y maltrato, exigiendo que no se culpe a las mujeres víctimas de agresiones por nada de lo que hayan hecho anteriormente. Estamos explicando a la opinión pública que un no es un no, que usar una pollera corta o andar sin un acompañante masculino, no es "aceptar los términos y condiciones" para quedar a merced de otras voluntades.

Una visión feminista de la cuestión de los datos y la vigilancia también nos permite cuestionar el tutelaje. El feminismo denuncia cómo el patriarcado, durante siglos, ha implicado para las mujeres una pérdida del control sobre nuestros cuerpos y nuestras vidas, y un permanente recorte de nuestro derecho a decidir. Un varón, ya sea padre, hermano, pareja, cura o médico, ha sido entendido durante siglos como más apto para decidir que nosotras mismas, seres débiles, poco confiables y sin criterio.
De modo semejante, hoy también, para las grandes corporaciones de Internet, las usuarias y usuarios somos "incapaces" de decidir sobre nuestras vidas online; para ello dependemos de otros en quienes debemos confiar ciegamente porque tienen la infraestructura y el saber técnico. Les permitimos un monitoreo y un seguimiento detallado de nuestra actividad online, para supuestamente brindarnos un mejor servicio, como la "curaduría" por medio de algoritmos, que define las fuentes de información que nos llegan con mayor frecuencia. También, para nuestra comodidad y seguridad, los gobiernos almacenan los datos de nuestros viajes en el transporte público, guardan registros de nuestro paso

por las instituciones educativas y graban nuestro uso del espacio público, en colaboración con empresas privadas proveedoras de servicios informáticos.

Todo este seguimiento no solicitado se nos hace muy parecido al acoso: requerimiento excesivo de datos personales innecesarios o inapropiados, rastreo mediante programas traqueadores de la actividad online, publicidad tan "personalizada" que se convierte en invasiva, con constantes llamados a la acción e interrupciones no solicitadas mientras estamos navegando. Las mujeres, las personas con identidades, sexualidades y cuerpos diversos, sobre todo si son activistas en estos temas, sufren a diario acoso online por parte de particulares. Pero también las actividades de vigilancia de las corporaciones de Internet, menos evidentes pero más omnipresentes, pueden ser entendidas como acoso y deberían ser evaluadas en términos de respeto por la libertad y la diversidad.

Helen Nissenbaum (1998), desde un análisis integrador de distintas teorías sobre la privacidad, afirma que la privacidad es fundamental para el ejercicio de la individualidad, la autonomía, las relaciones sociales y la participación política. Por ser tan fundamental, no puede ser simplemente eliminada o disminuida por "aceptar los términos y condiciones" impuestos por poderes abusivos. El feminismo, como teoría del poder y práctica política de la libertad y la igualdad, es una poderosa herramienta de denuncia y combate frente a esos poderes. ■

En la web:
https://pillku.org/article/vigilancia-digital-y-politicas-del-cuerpo-cualquie/

....

Leer más:
APC (2016). Principios feministas de Internet: https://feministinternet.net/es/principles

Bibliografía

Lyon, D. (2002). Surveillance As Social Sorting: Privacy, Risk And Automated Discrimination. Hoboken: Taylor & Francis Ltd. Recuperado a partir de: http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=240591

Nissenbaum, H. (1998). Protecting privacy in an information age: The problem of privacy in public. Law and philosophy, 17(5), 559-596. Recuperado a partir de: http://www.nyu.edu/projects/nissenbaum/papers/privacy.pdf

Solove, D. (2013). Autogestión de la privacidad y el dilema del consentimiento. Revista Chilena de Derecho y Tecnología, 2(2). https://doi.org/10.5354/0719-2584.2013.30308

Terranova, T. (2000). Free labor: Producing culture for the digital economy. Social text, 18(2), 33-58. Recuperado a partir de: http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf

Zuboff, S. (2015). Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. Journal of Information Technology, 30(1), 75-89. https://doi.org/10.1057/jit.2015.5

No se puede cuestionar el sistema capitalista sin cuestionar el sistema patriarcal

Por San H.

....

Nieves es de esas compañeras con las que siempre se pueden tener largas horas de conversación aguda y abordar una gran cantidad de temas, pues de cada charla van saliendo ramificaciones infinitas. Ella trabaja en Otros Mundos Chiapas AC, es ilustradora y terapeuta. Hace algunos años, luego de varias charlas que mantuvieron entre Otros Mundos y CódigoSur, liberaron todas sus ilustraciones y materiales con Licencias Creative Commons y apostaron políticamente por el CopyLeft.

Uno de sus últimos trabajos es "Patriarcalandia", que aborda la temática de la cultura patriarcal en todas sus formas, de una manera popular y con ilustraciones muy buenas, cuestionando los aspectos de la cultura que reproducen el patriarcado en nuestra vida cotidiana.

Siempre su feminismo me ha hecho sentirme parte de la lucha y nunca excluido por ser hombre y "representar" al patriarcado como cuerpo. Es, junto a otras compañeras, una de las que me enseñó a mirar el patriarcado de una forma profunda y crítica hacia mi propia vida. Su visión aporta algunas reflexiones para el debate sobre comunes en general y comunes y feminismo en particular.

Contamos cual es tu visión acerca de los Comunes.

En el tema que yo más trabajo, que es el tema de los materiales y las ilustraciones, aunque el tema de bienes comunes es mucho más amplio, desde hace años tenemos la idea de que todo lo que podamos crear o generar es para toda la gente que lo quiera usar. No somos propietarios de lo que creamos, sino que transformamos lo que otros nos han enseñado y lo podemos lanzar otra vez al mundo, y se vuelve a transformar y se vuelve a multiplicar. Siempre hemos tenido esa idea de que todo lo que generamos se comparte, y es para que la gente lo use.
Me parece que esta es una cosa básica de los bienes comunes: cuestionar quién es dueño de las cosas, quién se apropia de las cosas. Pueden ser lo que hoy se llama "recursos naturales", que no son recursos naturales sino que son bienes de la humanidad, pero también pueden ser temas de creación propia. Escritos, investigaciones, dibujos,



Nieves Capote / Foto: Pillku

conocimiento. Finalmente el conocimiento es algo que se va acumulando. Uno puede hacer un avance de un conocimiento, pero no puede decirse dueño de ese conocimiento porque si no se lo hubieran compartido antes, no podría haber avanzado en eso. Pienso que esa es la base de la idea.

¿Cuál es la visión política que vos tenés?, desde tu trabajo en Chiapas, México y también conociendo diferentes realidades de América Latina, acerca de cómo deben o deberían gestionarse los comunes naturales, y cómo es que están tratando de incidir en este sentido.

Yo creo que es un tema muy importante. El análisis que hacemos desde Otros Mundos es que estamos en la fase más agresiva de la apropiación por parte de las corporaciones de lo que queda; en cuanto a territorios y todo lo que hay en ellos, bosque, selva, agua, biodiversidad. Entonces el concepto de que uno puede ser dueño de los bienes que son para toda la humanidad, es la base del capitalismo, obviamente, pero también justifica este avance que estamos viendo con mucha fuerza hacia los territorios.
El tema de la apropiación de los bosques, el tema del mercado de carbono y de REDD, el aumento de las concesiones mineras, el aumento y reactivación de muchísimo proyectos de represas que estaban paralizados, son visiones realmente muy enfermas del mundo y de los bienes comunes.
Entonces nosotros hemos trabajado mucho

en este análisis del modelo que llamamos "corporación-nación" que es un paso más allá del modelo neoliberal, que tiene que ver con este poder absoluto de las corporaciones. Las vamos a ver de aquí a los próximos diez años avanzar de una manera gigantesca por encima de las naciones, por encima de los territorios, por encima de las leyes, por encima de cualquier acuerdo y de cualquier tratado, y esto es muy peligroso porque realmente estamos hablando de las últimas fronteras, dentro de los territorios.

Y a contracorriente de estos avances la visión que se tiene en muchas comunidades indígenas y campesinas, es la de no entender por qué un bosque con una cerca tiene más valor que un bosque sin una cerca. Tienen otra perspectiva. Se preguntan ¿por qué tiene más valor? ¿por qué un río tiene más valor si es propiedad de alguien? ¿no tiene valor en sí mismo? Son preguntas que todos y todas deberíamos hacernos.

¿Pensás que hay una correlación de alguna forma en el planteo de la lucha de las mujeres con la producción teórica que se está formando en el mundo acerca de los comunes, o es otra forma más de reproducir el patriarcado?

Bueno yo creo que ahí hay historias de avance diferente, de construcción diferente, podría verse desde la lucha feminista por ejemplo. Yo creo que hay una cosa que es básica y es que si el cambio que hacemos las organizaciones y movimientos sociales no es feminista, en el sentido feminista de incluir a las mujeres con derechos, en igualdad, sin violencia y como actoras de las tranformación social, el sistema capitalista no va a cambiar. Entonces yo sí creo en esta visión de la dignidad.
Yo creo que las mujeres sí estamos cuestionando la forma de organizar el mundo y la sociedad, porque finalmente estamos cuestionando este ambiente patriarcal que va unido con el sistema capitalista, y ambos son sistemas de dominación. Entonces cuando las mujeres decimos que no lo podemos separar de nuestra visión de mundo (al sistema patriarcal del capitalista), de nuestra visión de otro mundo posible, de nuestra visión de transformación, de qué significa ésta transformación, yo creo que estamos haciendo un aporte radical porque estamos cuestionando toda la base del pensamiento capitalista, es decir ni nosotras somos propiedad de nadie, ni el planeta es propiedad de nadie.

> ***Entonces el concepto de que uno puede ser dueño de los bienes que son para toda la humanidad, es la base del capitalismo, obviamente, pero también justifica este avance que estamos viendo con mucha fuerza hacia los territorios.***

Yo creo que estas dos visiones van muy unidas, porque no se puede cuestionar el sistema capitalista sin cuestionar el patriarcal porque son primos hermanos, uno empezó antes, como es el patriarcal, pero construye el sistema de dominación capitalista desde la posesión del cuerpo de las mujeres, de su fuerza de trabajo, la exclusión en la toma de decisiones, la ausencia de control sobre sus propios territorios. Por eso creo que la propuesta es estar cuestionando nuestra mente patriarcal, que piensa y dice que "el cuerpo de esta mujer es mio", que "este río es mio", que "este bosque es mio".
Además de que también se han hecho propuestas de lo que consideramos alternativas que no reproduzcan el mismo sistema otra vez. Alternativas que no sean un cambio de fichas pero dentro del mismo sistema capi-

talista. Yo creo que las mujeres han podido desde la "economía de la felicidad" y muchas otras experiencias, decir: sí podemos convivir de una manera diferente, desde la cooperación, no desde la competitividad, que nuestras familias pueden comer lo mejor que cosechemos, y no lo mejor para el comercio y lo peor para nuestra familia. Hay muchas concepciones que se están aportando y que yo creo que son la base de la transformación que necesitamos ahora.

> ***Yo creo que estas dos visiones van muy unidas, porque no se puede cuestionar el sistema capitalista sin cuestionar el patriarcal porque son primos hermanos, uno empezó antes, como es el patriarcal, pero construye el sistema de dominación capitalista desde la posesión del cuerpo de las mujeres, de su fuerza de trabajo, la exclusión en la toma de decisiones, la ausencia de control sobre sus propios territorios.***

¿Y pensás que la toma de decisiones de las mujeres en relación a los comunes contribuiría a que mejore la gestión de los mismos?

Yo creo que cambiaría nuestra visión de la forma de vincularnos con ellos (los comunes). Yo hice un dibujito que me gusta mucho donde está Dios y está Eva, y entonces Eva le dice "mira, si me hubieras dejado el paraíso a mi, en vez de haberme expulsado estaría llena de cooperativas y de gente viviendo en mejores condiciones, con respeto y solidaridad, en vez de estar llena de corporaciones, y de empresas y tales, entonces a partir de ahora el análisis político me lo dejas a mi". Y creo que eso es así, que es tiempo de que reconozcamos que el mundo machista, el mundo patriarcal, nos está llevando a la destrucción. Nos está llevando a la apropiación de todo lo que existe. Nos está llevando a las guerras, a la militarización, a mayor violencia, no sólo violencia de género que está a unos niveles terribles en el mundo, pero también de la violencia del vincularnos desde la agresión, desde el poder, desde la dominación de unos a otros, y eso lo estamos viendo en diferentes niveles, y creo que es tiempo que esta más de la mitad de la población, que somos las mujeres, y sobre todo las mujeres que han hecho un proceso consciente, de crecimiento, de hacer otros análisis del mundo, de mirar la realidad con otros ojos, de proponer alternativas diferentes, tenga más fuerza y tenga más espacios de toma de decisiones, y tengan más opciones de generar alternativas reales.

Yo creo que sería una buena transformación del mundo empezar a mirar las formas de organizarnos, y de funcionar, y de relacionarnos con la naturaleza y entre nosotras y nosotros, desde esta visión feminista y contrapatriarcal. ■

En la web:
https://pillku.org/article/no-se-puede-cuestionar-el-sistema-capitalista-sin-/

Nieves Capote es parte de la organización Otros Mundos que tiene sede en San Cristobal de Las Casas y realizan su labor en Chiapas y parte de México, además de estar articulados a varias redes regionales e internacionales. Son el capítulo mexicano de Amigos de la Tierra.
Si deseas conocer las ilustraciones de Nieves puedes visitar la página web http://otrosmundoschiapas.org/materiales/. Si quieres más información de Otros Mundos visita www.otrosmundoschiapas.org

Activismo ciberfeminista actual en la Ciudad de México

Por Mirjana Mitrović

....

En la Ciudad de México nació un nuevo activismo ciberfeminista. En este articulo se va a presentar a cinco grupos/proyectos que forman parte de este: Las mediactivas pop de las colectivas "Luchadoras" y "(e)stereotipas", los proyectos más hacktivistas "ciberseguras" como "ADDFEM" y "Droncita", una invención del colectivo "Rexiste".

Hasta el día de hoy, internet sigue extendiéndose y cobra cada vez más importancia – entre otros también para los movimientos feministas.

El activismo feminista actual sigue siendo relevante y peligroso al mismo tiempo, especialmente porque se desarrolla en un contexto de altos índices de violencia de género, feminicidios y una arraigada cultura machista en México. Pero el ámbito de una mega metrópolis como la Ciudad de México tiene sus características particulares a diferencia del resto del país y por lo cual ofrece a la par distintas formas de activismo. Influenciado por la teoría queer o la interseccionalidad, pero también el desarrollo de la tecnología, como la web 2.0 con Facebook, y teniendo en cuenta las condiciones locales nació un nuevo activismo ciberfeminista en la Ciudad de México.

Parte del nuevo movimiento ciberfeminista son activistas de diferentes contextos sociales y políticos. Su organización tiene las características de redes que se organizan decentralizadamente y se encuentran temporalmente en nodos para trabajar en colectivo, organizar juntas, proyectos o campañas. En este articulo se presenta a cinco colecitvas y proyectos que nacieron a partir de 2012, un año importante para movimientos juveniles, entre los cuales se encuentra el surgimiento del movimiento #YoSoy132. Luchadoras nació en ese año y Lulú V. Barrera describe ese tiempo: "En medio de un contexto de elecciones presidenciales dominadas por medios cooptados que estigmatizaban al Movimiento 132" (Barrera, 2016). En ese año también nació "Rexiste". En 2015 ellxs inventaron a "Droncita" y se juntaron tres activistas para crear las "(e)stereotipas". Así los proyectos hacktivistas "ciberseguras" y "ADDFEM" con temas más "clásicos" del ciberfeminismo son las más recientes.

Periodismo y pop: Luchadoras. Mujeres guerreras. y (e)stereotipas. Feminismo pop latinoamericano.

Luchadoras inició como un programa de televisión, en el sitio de web del proyecto de tele-

visión por Internet Rompeviento. El nombre está inspirado en la novela gráfica de Peggy Adam que se llama "Luchadoras" y cuenta la historia de una mujer en Ciudad Juárez. En el contexto del programa, el nombre fue usado en alusión a todas las activistas que son "mujeres guerreras" – y a las cuales invitó a su programa para entrevistarlas.

Con el tiempo la politóloga Perla Vazquez Diaz, la artista visual Eve Alcalá Gonzalez y la periodista Anaiz Zamora Márquez se juntaron con la fundadora y antropóloga Lulú V. Barrera. La lista de las mujeres que entrevistaron, los temas tratados y la internacionalidad impresiona: "Transmitimos juntos, cada semana, más de doscientas entrevistas con mujeres de México, Bélgica, Chile, Colombia, Dinamarca, Egipto, El Salvador, Guatemala, Irán, Israel, Nicaragua, Palestina, Uruguay, Estados Unidos y Paraguay. Hemos cubierto temas como la detención arbitraria, el pensamiento decolonial, las luchas indígenas, la cultura hip-hop, la violencia cibernética, los derechos de las trabajadoras del hogar, la postpornografía, la representación política de las mujeres, el derecho a decidir, la mutilación genital femenina, la Primavera Árabe, los raptos de niñas por Boko Haram en Nigeria, la crisis en Gaza y la violencia en la República Centroafricana." (Barrera, 2016). Todavía se puede ver su programa viejo en rompeviento.tv.
Después de 5 años celebraron en julio 2017, además de su cumpleaños, su relanzamiento. Ya no tienen el programa de televisión, pero se muestra que se fortaleció su enfoque al feminismo y la tecnología. Entonces, ahora su pagina web dice: "Luchadoras somos una colectiva feminista que habita el espacio público digital y físico para impulsar procesos de transformación política, personal y colectiva, a través de la creación y difusión de historias, la reflexión y apropiación crítica feminista de las tecnologías y la creación de espacios de



encuentro que reivindican y dignifican los saberes, la fuerza y el poder de las mujeres."
Aparte del aspecto central y original que quieren contar historias de mujeres guerreras, trabajan ahora por una #InternetFeminista. Para eso trabajan con Erika Smith, una conocida en la escena ciberfeminista mexicana de más que viente años, que trabaja para la Asociación para el progreso de las comunicaciones (APC), cuales ya desde mucho años apoyan proyectos feministas en internet.

Se nota en el relanzamiento de las Luchadoras que se despidieron de una actitud resoluta y se acercaron mucho más al feminismo pop. Ya la invitación al relanzamiento fue un video que mostraba, en los colores principales rosa, blanco y morado, a chicas cuales se "arreglan" para la fiesta. Además se lo puede ver muy bien en su logo que sigue siendo tres mujeres pero ya no es blanco/negro sino de muchos colores y las caras ya son mucho más suave, en el sentido amable.

Otras vez más pop – pero además teorizándolo – es el activismo de las (e)stereotipas, un proyecto de las fundadoras Catalina Ruiz-Na-

varro y Estefanía Vela Barba más la productora Marcel Zendejas Lasso de la Vega. A partir de la pregunta "¿Qué es estereotipas?" ellas explican cuáles son los fines de su activismo: "En (e)stereotipas, queremos contribuir a nombrar, explicar y erradicar la discriminación por género, apostándole al feminismo, las tecnologías de la información, el sentido del humor y el pop. Queremos provocar conversaciones que ayuden a cambiar la manera en la que pensamos y vivimos el mundo, generando una comunidad para que las jóvenes feministas se empoderen" (Estereotipas, 2017). Ellas se centran en la producción de videos, que difunden en Facebook, Youtube y Twitter y los cuales son hechos, en su mayoría, con mucho humor. Entonces, un proyecto feminista que sin las redes sociales – a lo menos en este formato – no existirá. Su logo que es el (e) (de (e)stereotipas) que usa audífonos y es dibujado en negro/gris, es simple pero recuerda a la estética pop como es uno de los objetos más usados con el Smartphone en donde hoy en día se ve sus videos.

Las artistas cyborg: Rexiste. Existo porque resisto. con Droncita. Nadie me controla.

También Rexiste usa la estética pop – en el sentido del uso de colores llamativos como el fucsia de su logo y mensajes cortos – pero de manera más artística como su activismo se encuentra más en la calle en forma de grafiti, esténcil o "#Pinta", así lo llaman cuando escriben en letras gigantes blancas palabras en el piso, por ejemplo "fue el estado" en el zócalo en la Ciudad de México. Su autodescripción muestra que igual como Luchadoras son inspirados por el movimiento #YoSoy132 pero también su relación con el Zapatismo (más claro en el logo): "Ciento treinta y dos veces nacimos latiendo en colectivo. Fuimos fuego que arde de alegría, llama que alumbra su oscuridad. Nos vimos a los ojos y supimos que nuestro amor es nuestra rebeldía. ¿Qué es la libertad? preguntaron las capuchas. Y la respuesta fue pregunta de vuelta, preguntarnos a nos-otrxs-mismxs. Libertad de sernos sin pedir permiso, esperanza que se siembra, que se cuida y se crece, código abierto, experimento, momento recreativo, movimiento, memoria y movimiento, intervención, contagio, transgresión, autocrítica, de-ese-arte libre, idea sin dueño, sin copyright, replicable, reapropiable, insurrecta utopía: Existo porque resisto" (Rexiste). Con relación al ciberfeminismo se notan las palabras "código abierto", "copyright" y "replicable" cuales se refiere a la cultura libre de tecnología, pero también el lenguaje inclusivo con el x ("nos-otrxs-mismxs"). Pero a partir de eso, sus GIFs como el de "Guerra contra las mujeres" son mucho más claros. Su texto y logo muestra que son más artísticos y tienen una influencia zapatista.

Pero el proyecto más feminista de Rexiste es su invención Droncita, cual nació en 2015. Es una dron blanca con una sonrisa, en las imágenes el fondo es fucsia y su slogan es "Nadie me controla". El video más famoso, que fue visto más que 17.000 veces, tiene el titulo „Es hora de cambiarlo todo: primer drone grafitero en México #Droncita". Ahí Peña Nieto, el presidente actual de México, está en forma de un esténcil aplastado por un muro y Droncita, pinta o mejor dicho grafitea con color rojo la cara de el. Hasta que parece muy brutal, como si estuviera matándolo. Droncita "hizo" varios videos, donde se escucha su voz (de maquina). Esos videos, pero también fotos de marchas – muchas con el tema de la violencia contra mujeres – publica en su propio perfil en Twitter. Esa es su táctica para apoyar a la lucha feminista: Mostrar con esas fotos lo gigante que son las marchas y difundirlas en la red para que nadie puede decir que no existen – como en el caso de los 131 estudiantes.

La borrosa línea entre la tecnología y el cuerpo: ADDFEM y Ciberseguras

Es notable, que (e)stereotipas como Droncita usan las nuevas tecnologías, pero no lo tematizan tanto. Aunque es central del movimiento ciberfeminista tradicional no solamente usar la tecnología sino también preguntarse cómo funciona y cómo se puede usarla. A esta tradición siguen ADDFEM y Ciberseguras, dos proyectos situados en la Ciudad de México, presentados por co-fundadoras en el "1er Encuentro Ciberfeminista" del 21.-23.09.2017 en Quito, Ecuador.

Estrella Soria, co-fundadora de ADDFEM, es activista desde el Rancho Electrónico y feminista en todos lados" (Tabakalera), pero además "de formación académica en la Comunicación y la Política, con especialidad en Derechos Humanos para periodistas. Ha colaborado con perspectiva de género en medios públicos, populares y comunitarios de México, Latinoamérica y Europa […] Actualmente labora como consultora y promotora de la protección de información para el cambio social" (Encuentro) y presentó a ADDFEM.

Parte del proyecto es dar talleres prácticos, pero la reflexión sobre tecnología parece más central: "Autodefensa Digital Feministas" a colectivas pero también en otras ocasiones como parte del Proyecto Enlaces. Links: Nos juntamos para compartir las estrategias de protección digital que se nos han hecho cotidianas en el Rancho Electrónico con todxs aquellxs que quieran sentarse un rato a problematizar el límite borroso entre la carne y la digitalidad. Nos proponemos: Explorar y entender la estructura y funcionamiento de los entornos digitales y los posibles riesgos que conllevan. Desarrollar las habilidades para el autocuidado personal y colectivo en entornos digitales. Conocer diferentes herramientas y protocolos para resguardar la privacidad y la información. Aumentar la conciencia y el uso de las tecnologías para la defensa de los derechos humanos en México. Privacidad, seguridad y derechos digitales. En tanto parte del Rancho Electrónico, el Hackerspace más conocido de la Ciudad de México, se muestra la cercanía al activismo hacker – también en la estética de su logo: El símbolo de Venus pixelado en colores blanco y negro pero además celeste, rosa y morado.

Indira Cornelio, es "Maestra en Comunicación para el Desarollo y el Cambio Social por la Universidad de Sussex. Entrenadora en infoactivismo en la región latinoamericana. Colabora con colectivas y mujeres defensoras en la formación en seguridad digital. […] Desde SocialTIC, coordina el programa de Infoactivismo y proyectos de tecnología y género" (Encuentro). Ella represento el proyecto "Ciberseguras", cual es una colaboración de tres colectivos: Luchadoras, SocialTIC y Derechos Digitales América Latina. Ellxs dan talleres para mujeres y se entienden por un lado como un espacio que "es un espacio que habitamos, compartimos y construimos juntas" y en Ciberseguras se "reúne muchos recursos y herramientas para que aprendamos más sobre Internet y seguridad digital. Buscamos compartir reflexiones sobre cómo la tecnología nos transforma, nos atraviesa y nos ofrece posibilidades y experiencias nuevas" con el logro de que "todas podamos disfrutar libremente y de forma segura nuestras actividades, luchas y pasatiempos en línea, porque sabemos que somos nosotras quienes tenemos el control de la tecnología, quienes decidimos si nos sirve o si queremos cambiarla". Morado es también el color principal de "Ciberseguras", aunque el logo es blanco y negro: Una mujer que parece a una buda, por como sentado con piernas cruzadas y tiene seis brazos y tiene un bindi en su frente en medio de los ojos. Pero además de eso esta marcado por la cultura ciber- o tecnofeminista: Su cuerpo esta lleno de objetos de la tecnología como lleva en los manos un USB, un teléfono inteligente, una camera un cable, etc. Su cuerpo

es literalmente marcado por símbolos de las TIC como "0100100", el símbolo de la conexión USB o el botón de apagar. Parecen como tatuajes y así al estereotipo de los "noñxs" quiere decir "nerds" que están metidos a temáticas tecnológicas.
Como ADDFEM también Ciberseguras problematizan la línea borrosa entre el cuerpo y el mundo virtual: "Este espacio surge a partir de la idea de que el mundo digital y el mundo análogo no son esferas totalmente separadas, pues detrás de todo perfil, plataforma o red social existen personas concretas, en situaciones concretas." Un tema que también en el futuro va a seguir siendo importante.
Resumiendo, se puede criticar que si hay una diversidad de activistas y temas – pero al mismo tiempo muy limitado. La mayoría de las activistas viven en la Ciudad de México y lo tematizan, falta la conexión a lo periférico, a lo rural. Además se nota que la mayoría han estudiado, son parte de la clase media / alta, y aunque muchxs hablan de la diversidad y pocas veces informan sobre otros grupos "marginados" parece que en las colectivas casi no hay representantes de movimientos feministas negros o indígenas, de incapacidades o personas trans.
En fin, ellas son solamente una parte de una escena mucho más amplia pero ya conociendo ellas se muestra una diversidad de activistas, posiciones y tácticas.
Aunque todxs trabajan sobre temás ciberfeministas, la tecnología y el feminismo siempre juegan un papel importante, se muestran diferencias en sus focos de atención pero también en cuestión de la estética – de lo pop, al hack hasta el arte callejero. Interesante es el lenguaje pop si está mucho más presente que antes pero al mismo tiempo siguen siendo usados por ejemplo colores estereotipos "femininos", de "la mujer", los cuales por cierto también estaban muchas veces usadas desde el principio por la lucha feminista.

Esta instantánea solamente puede dar una pista sobre dónde está y hacia dónde va el movimiento (ciber)feminista, pero en un mundo donde la tecnología juega un papel tan importante en la vida cotidiana el trabajo de ellas va a seguir estar importante para promover el feminismo con la herramienta de la tecnología como de (re)pensar y crear la tecnología desde una perspectiva feminista. ■

En la web:
https://pillku.org/article/activismo-ciberfeminista-actual-en-la-ciudad-de-me/

Bibliografía:

Adam, Peggy 2007, Luchadoras, Sinsentido, España.

Barrera, Lúlu V., 2017: "¿Y cómo empezó tv odo?", en Luchadoras, (http://luchadoras.mx/y-como-empezo-todo/), última actualización: 20 de julio 2016, consultado: 27 de octubre 2017.

Estereotipas, 2017 "¿Qué es Estereotipas?", en Esterotipas, (https://estereotipas.com/quienes-somos/), última actualización: 19 de enero 2017, consultado: 27 de octubre 2017.

Rexiste, X "Qué es Rexiste", en Rexiste, (http://rexiste.org/rexistemx), última actualización: X, consultado: 27 de octubre 2017.

S., Estrella, 2017 "ADDFEM", en Rancho Electrónico (https://ranchoelectronico.org/add-fem/), última actualización: 25 de enero 2017, consultado: 27 de octubre 2017.

Enlaces Links, "Evento CDMX", en Enlaces Links (http://enlaces-links.net/project/evento-cdmx/), última actualización: X, consultado: 27 de octubre 2017.

Tabakalera, "Estrella Soria", en Tabakalera Centro Internacional de Cultura Contemporánea (https://www.tabakalera.eu/es/estrella-soria), última actualización: X, consultado: 27 de octubre 2017.

1er Encuentro Ciberfeminista, "Ponentes / Tallerístas" en 1er Encuentro Ciberfeminista (https://ciberfeminismo.elchuro.org/ponentes-talleristas/), última actualización: X, consultado: 27 de octubre 2017.


Marielle Franco
Foto: Mídia Ninja / Wikipedia

Hay que romper la barrera de pensar de forma binaria

Por Pillku

Jack Aponte es negra, queer, butch y boricua que vive en Oakland, CA. Puertoriqueña, nació y creció en New Jersey. Ha trabajado en la intersección de la tecnología y la justicia social desde 2003. Es activista y ha participado en la organización durante muchos años, trabajando principalmente dentro de las comunidades y organizaciones LGBTIQ+ y personas de color. Actualmente trabaja en la cooperativa Palante Technolgy, que brinda servicios de consultoría tecnológica a organizaciones progresistas sin fines de lucro, de justicia social, activistas y comunitarias.

Desde la revista Pillku conversamos con Jack, y en una charla muy sincera y amena pudimos ver un poco de su forma de ver, pensar y sentir el mundo.

Jack inició escribiendo un blog llamado AngryBrownButch, que si lo traducimos al español sería "encachimbada(rabiosa, enojada), negra y marimacho". De hecho, Jack viene hablando y escribiendo sobre género en internet durante mucho tiempo atrás, en el blog existen artículos desde el año 2005. Para Jack estar en internet es estar en una realidad virtual, pero el internet está hecho por personas que también se encuentran en la no virtualidad, y por ende, en internet nos encontramos con los mismos problemas que existen en el mundo no virtual.

¿Cómo te sientes cuando hablas de géneros e identidades en lo virtual y en lo no virtual?

Las cosas que me pasan en el mundo no virtual acerca de mi género, por ejemplo, de como luzco y de mi nombre – porque mi nombre es Jack, y es un típico nombre de hombre – estas mismas percepciones las tengo en el mundo virtual, aunque de diferente manera: la gente es más abierta cuando ve mi nombre en la red, ellos y ellas reaccionan de diferente manera hacia mi nombre cuanto interactúan: la manera en que interactúan conmigo es como si estuvieran interactuando con un hombre.

> ***En ambos espacios – virtual y no virtual – cualquier persona puede hacer una historia o una conclusión sobre mi y en ambos espacios tengo que aclarar lo que soy.***

Esto es opuesto en el mundo no virtual, porque en el mundo no virtual, la gente me ve y dice que soy una mujer y eso que yo me



identifico más como una mujer que como un hombre.
En ambos espacios – virtual y no virtual – cualquier persona puede hacer una historia o una conclusión sobre mi y en ambos espacios tengo que aclarar lo que soy.

¿Internet es seguro?

No creo que sea seguro, de ninguna manera, para expresar géneros e identidades que amenacen el estatus quo. Y digo esto porque sé mucho sobre género y que el género y las identidades aplican contra la concepción del patriarcado, y la gente necesita preservar todo lo que viene con el patriarcado, sea con respecto a lo económico, lo social y los privilegios de la gente blanca.

Un internet seguro referente a géneros… Lo que yo pienso es que en el mundo virtual hay muchas personas queer, trans y personas no conformes con el género, y que es una oportunidad de conectar gente con otras personas que están pasando por lo mismo o que quieren saber más y estar más conectadas, no importa si están viviendo en Estados Unidos o en el área rural. Lo que sí es cierto es que es una ventaja estar en el mundo virtual para conectar a personas, es una forma de explorar sobre el cuerpo, sobre el género y sobre las identidades y conectar con personas que no están en las áreas rurales. Internet también es un lugar de acoso, de etiquetas… Así que el internet es un espacio seguro en algunos aspectos, pero no en otros.
Para cualquier persona queer o trans que encuentra formas de vivir tal como son, de forma más fluída, internet lo hace más fácil. Cuando se está en el proceso trans es muy afirmativo para las personas que están pasando por lo mismo encontrar espacios para compartir el proceso. Y eso es igual tanto en la virtualidad como en la no virtualidad.

¿Tienes alguna recomendación cuando se habla de este tema?

Mi recomendación para hablar sobre género e identidades en la red es animar a personas que salgan de la barrera de pensar sólo de forma binaria (hombre o mujer). Es muy frustrante cuando las personas ponen todo en el espectro de lo masculino o de lo femenino, y todo lo que está en el medio es lo opuesto. Mi mejor recomendación sobre esto es que es mejor hablar de género como un amplio espectro donde caben muchas identidades y no es excluyente.

Más sobre Jack: http://jackalope.es.

En la web:
https://pillku.org/article/salir-de-la-barrera-de-pensar-solo-de-forma-binari/

Internet me ayudo a conocer que eran miles de personas como yo en el mundo

Por Angélica Schenerock

....

Soy Karen Orduña. Una mujer que últimamente tomó el término trans. Lo adopté porque antes me manejaba como una mujer más ante la sociedad. Lo hice para darle una visibilización distinta a las mujeres transexuales, una visibilización positiva. No soy estilista, no soy tranbajadora sexual – que finalmente estas actividades no tienen nada de malo -, pero nos han querido encasillar las mujeres trans en estas profesiones. Soy trabajadora de gobierno, soy activista, soy feminista, soy madre, soy ama de casa.

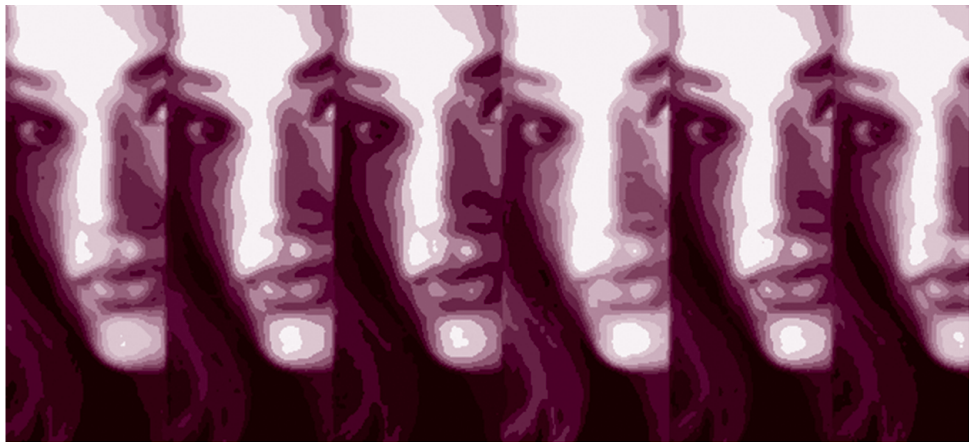
Pillku: Karen, muchas gracias por conceder esta entrevista. Me gustaría empezar preguntándote si Internet ha tenido algún papel en tu proceso de transición.

Karen Orduña: Fue en 1996-97 cuando llegó el internet a la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma de Chiapas, cuando yo estudiaba la carrera de Ciencias de la Comunicación. Antes de eso yo pensaba que era un gay o una enferma mental. Empecé a buscar en internet y encontré el término travesti y pensé lo era. Pero al buscar más información y tener más acceso, descubrí el término transexualidad, y vi que yo me adaptaba… y descubrí que no estaba loca, que eran miles de personas como yo en el mundo, y que no sólo habían mujeres transexuales sino también hombres transexuales. Y que no era una fantasía o un sueño vivir como yo deseaba.

Pillku: Además, de proporcionar información, de qué manera Internet ayudó en tu proceso de transición? Me pregunto sobre informaciones tanto sociales como científicas. Podrías compartir algo sobre eso?

KO: En Internet empezaron a aparecer los primeros grupos en México de autoayuda, donde nos empezamos a agrupar y compatir informacion sobre los procesos hormonales y jurídicos, por ejemplo: páginas como el foro de Disforia de Genero en Mexico y Latinoamerica del cual fui administradora por muchos años antes de ser hackeado y destruido, Crysalida, el foro de Carla Antonelli en España, varias paginas del desaparecido Geocities, donde todo en conjunto obtuve informacion para empezar mi proceso de transicion hormonal, social y juridico.

Pillku: ¿Consideras que internet ha favore-



Karen Orduña

cido una mayor visibilidad de las personas transexuales?

KO: Lamentablemente, creo que al inicio fue una visibilización negativa, que apoyó la creación de tabúes y mitos, mentiras… Pero fueron y han sido las mismas personas trans y con el apoyo de algunas cadenas como Natgeo o Discovery quienes con su trabajo y su día a día en la red, han demostrado y visibilizado positivamente a las personas trans.

Pillku: Cómo se da la visibilización positiva de las personas trans en el Internet?

KO: Dando a conocer que no sólo somo estilistas, imitadoras en shows o trabajadoras sexuales (que repito no tiene nada de malo, pero no es lo único en lo que nos podemos desempeñar) hay cientificas, ingenieras, informáticas, oficinistas, amas de casa, madres…

Pillku: Y en esta visibilidad, ¿existe alguna tensión entre la superación de los estereotipos tradicionales, y el incremento de los prejuicios o moralidad – tomando en cuenta que toda moral es conservadora?

KO: Realmente es difícil poder cuantificar los avances… Creo, desde mi experiencia personal, que el Internet es un medio que puede ser un arma de doble filo: puede tanto informar correctamente como alimentar los tabúes y la desinformacion. Queda la tarea para que las personas trans y sus aliad@s dirijan la información correcta y real.
Pero sí, sí hay un avance, al menos a modo personal: quien quiere la informacion, seguro la encuentra en Internet, cosa que no habia hace 20 años. Y eso es muy importante.

Pillku: Muchas feministas han alertado hacia las nuevas formas de violencia, riesgos, amenazas y acoso hacia las mujeres en Internet, ya que el ciberespacio no está inmune al patriarcado, al sexismo, al machismo y a la misoginia. ¿Cómo está siendo el debate sobre eso en los espacios de mujeres trans o transfeministas en los cuáles participas o conoces?

KO: El ser una mujer trans no implica que yo sea transfeminista, de hecho hay muchas cosas con la que no estoy de acuerdo. Yo soy feminista, y no soy de la idea de hacer guettos de personas, el agrupar a las personas trans y

nombrarlas así, no existe poesía trans, o cine trans, sólo es poesía.
Y esto como a referencia a que la lucha de todas las mujeres es la misma, luchar por sus derechos, por la libertad, por el poder vivir sin violencia, por el acceso a los servios de salud y vivienda digna, por el derecho a la educación, entre muchos otros derechos. De ahí cada grupo de mujeres, trans, indígenas, afrodecendientes, etc. tiene sus luchas específicas debido a sus condiciones y situaciones distintas.

Pillku: Cuáles son los riesgos de acoso o violencia que viven las mujeres trans en internet?

KO: Los mismos que cualquier mujer, más la creencia de que las mujeres transexuales somos diosas del sexo dispuestas a acceder a cualquier capricho de los hombres. El acoso se intensifica con la creencia de que hacemos transicion para complacer a los hombres, creencia quizás propagada por las peliculas pornográficas donde aparecen mujeres trans. Siendo que en la realidad es todo lo contrario: es una transicion personal para y por nosotras. Además el tratamiento hormonal baja la libido casi a cero grados.

Pillku: Mira que hoy por hoy y de manera cada vez más acelerada, las y los activistas y defensoras de derechos de personas LGBTQI usan cada vez más internet en su trabajo para compartir y buscar información, para sensibilizar a la población en general, posicionar los derechos sexuales en las redes sociales virtuales, y hasta para lograr incidencia social y política. En este sentido, crees que el internet se ha convertido en una herramienta indispensable para la defensa de los derechos de las mujeres y de personas LGBTQI+?

KO: Definitivamente sí, al visibilizar la violación de los derechos, y las difíciles condiciones de vida, más y más personas se van dando cuenta que las personas trans somos personas, seres humanos normales, igual a cualquier otra persona. Esto es parte de lo que yo he buscado y creo haber logrado en mi entorno fisco y virtual: denunciar acosos, violencias y también las conquistas de derechos de las personas trans.
Las personas transgénero y transexuales deberíamos tener los mismos derechos que la demás población, pero ni siquiera el derecho a una identidad legal tenemos acceso a nivel federal, y es sólo en Ciudad de México y estados como Nayarit y Michoacán, donde se tiene acceso a esto, la mayoría de las personas Trans en México vive como indocumentad@s en su propio país.

Pillku: Y para terminar, qué otra cosa te gustaría compartir?

KO: Con toda la información que hay actualmente en la internet, los padres de niñ@s trans deben informarse más, para apoyarles desde el inicio y que no terminen en la calle al acecho de la prostitución, drogas o la trata de personas; así también evitar el atacarles y restringuirles la vida al grado de que lleguen al suicidios como medio de escape. Aquí cabe destacar que la población trans tiene la tasa mas alta en el índice de suicidios: entre un 40% a 45% y también tienen el promedio de vida más bajo, de tan sólo 35 años de edad. ■

En la web:
https://pillku.org/article/internet-me-ayudo-a-conocer-que-eran-miles-de-pers/

Luchamos para seguir siendo Nosotrxs mismxs



Ilustración: bastardilla.org

Fue por medio del Internet que investigué y descubrí que yo era trans

Por Pillku

Pablo Bravo (no es su nombre real debido a que ha querido preservar su identidad) es un ingeniero en computación que vive en San José de Costa Rica. Tiene 34 años y eligió ser hombre. En esta entrevista nos cuenta su proceso y cómo internet y las tecnologías han formado parte de la definición de su identidad.

Pillku: ¿A qué te dedicas?

Anónimo: Soy Ingeniero en Computación, trabajo en el área de Arquitectura de Soluciones en una transnacional y doy clases de manera parcial en una Universidad Pública.

Pillku: ¿Cuál ha sido tu proceso trans?

Anónimo: Para empezar a aclarar conceptos, me defino como transexual. Una persona transgénero es aquella que cuyo género y "sexo" no coinciden con la "norma" pero no desea modificar su cuerpo para calzar con lo que la heteronormidad establece o para sentirse "bien" o acorde con el género con el que se identifica. Una persona transexual, necesita modificar su cuerpo (cirugías más que todo) para que su aspecto físico esté más acorde con lo que la sociedad conoce como mujer o como hombre.
Yo me identifico como hombre desde que tengo uso de razón, a pesar de que los doctores dijeron a mi madre al nacer que era niña. Inicié mi proceso de transición física y social, de "mujer a hombre", hace aproximadamente 2 años.

> ***El mundo virtual, por medio del anonimato, te protege, este mundo no virtual es mucho más cruel pues no tenés esa capa de anónimato que te podría proteger de prejuicios, ofensas.***

Recomiendo utilizar el término trans, así sin más. Así evitamos más etiquetas y encasillarnos más de la cuenta.

Pillku: ¿Qué influencia ha tenido el internet en tu proceso trans?

Fue por medio del Internet que investigué y descubrí que yo era trans. Siempre tuve claro cómo me sentí, que algo no calzaba, pero desconocía que habían más personas como yo, y desconocía que se nos llamaba

trans. Leí sobre los testimonios y descubrí un mundo de personas que han vivido lo mismo que yo desde muy temprana edad. También logré investigar sobre los avances en los procesos de transición y que era posible cambiar mi vida, mi cuerpo, para sentirme a gusto y viviendo en la sociedad acorde con el género con el que me identifico.

> ***Siempre tuve claro cómo me sentí, que algo no calzaba, pero desconocía que habían más personas como yo, y desconocía que se nos llamaba trans.***

Pillku: ¿Cuál ha sido el proceso que has tenido con tu identidad en la red y en la realidad?

Prefiero llamarle mundo virtual y no virtual, pues ambos existen, son reales.

Básicamente yo en el mundo virtual lo sentí una vía segura para lograr vivir y desenvolverme con mi identidad, algo que no había logrado en mi mundo no virtual. Me identifico como hombre y con mi nombre actual desde hace muchos años, fue ese un espacio, en el que bajo cierto anonimato, me sentí seguro de vivir tal y cual soy.

Pillku ¿Es el internet un espacio seguro para expresar quienes somos?

Me tomó mucho más tiempo lograr vivir tal cual soy en este mundo no virtual, en el que debía enfrentar a la sociedad, a mi familia, a mis amigos, a mi entorno laboral y decirles que era trans, que me identifico como hombre y que voy a vivir mi vida tal y como lo merezco. El mundo virtual, por medio del anonimato, te protege, este mundo no virtual es mucho más cruel pues no tenés esa capa de anónimato que te podría proteger de prejuicios, ofensas. Está lleno de ignorancia, personas retrógradas y llenas de odio, con las que tenés que lidiar todos los días: en un banco, en un super, y hasta en las redes sociales (al leer tantas ofensas).

Bajo el anónimato lo es. Fuera de él se convierte en un mundo tan cruel como el no virtual. ■

En la web:
https://pillku.org/article/fue-por-medio-del-internet-que-investigue-y-descub/

Aceptarse como somos es un avance en contra del sistema patriarcal

Por Pillku

....

Gaspar Sánchez es de Honduras. Es parte de la organización que fundó la compañera Berta Cáceres, el COPINH. Es indígena lenca y nos cuenta cómo ha sido el proceso para él, no sólo desde el cuerpo, como gay, sino también desde lo político y la lucha en un país que hoy atraviesa una seria crisis política. Desde su militancia asume la diversidad como un reto de transformación de la sociedad, empezando por sus raíces.

Pillku: ¿Encontraste barreras sociales en tu entorno para definir tu identidad?

Gaspar Sánchez: Para uno o una poder identificarse como una persona gay o lesbiana es todo un proceso, no hay condiciones, el pueblo hondureño carece de falta de educación sobre estos temas y dada esa falta de educación está siempre presente el tema del patriarcado, el racismo, el rechazo por ser gays y cuerpos diversos, entonces nos toca enfrentarnos primero a la familia, después al rechazo de la comunidad y todo eso tiene que ver con un sistema patriarcal que se ha venido construyendo, y quiénes promueven eso, son las iglesias

Pillku: ¿Tuvo internet algún papel en tu construcción de identidad?

GS: Yo creo que sí. Es decir, es a través de las redes sociales que me di cuenta que por medio de ese mundo virtual que puede ser un tanto bueno o un tanto malo a la vez dependiendo cómo lo utilicemos, internet me ha servido mucho para entender qué significa ser lesbiana, que significa ser gay y que no es algo nuevo. La historia nos ha demostrado que en los pueblos indígenas siempre hemos existido las personas gays, las personas lesbianas, claro no sufríamos tanto rechazo ni discriminación cómo ahora pero incluso había cómo más respeto, porque los pueblos indígenas siempre hemos tenido respeto por la vida. Antes de la colonización que sufrieron nuestros pueblos, las personas gays y lesbianas eran consideradas personas especiales, personas con doble espiritualidad, que les permite entender la situación de los hombres y de las mujeres. Todas esas cosas las tuve que ir consultando.

Pillku: ¿Cuál ha sido para ti el proceso de diversidad sexual dento del COPINH?

GS: El COPINH es una organización que lucha



Gaspar Sánchez / Foto: Pillku

por el respeto a los derechos del pueblo lenca, por el derecho al territorio, a los bienes comunes. Es decir que haya reconocimiento de los pueblos indígenas a su territorio, pero también a su cosmovisiones, su espiritualidad propia, pero a la vez también estamos luchando para que las mujeres sean liderezas, puedan ser también tomaderas de decisiones. El pueblo lenca al igual que otros pueblos de honduras es un pueblo muy machista. Muy patriarcal. Y eso es parte del reto, ir derrumbando ese patriarcado que está en las comunidades. Y porque es un tema también que en el COPINH no tenemos pajas en la boca para hablarlo. Lo hablamos a través de las radios comunitarias, a través de las reuniones en las visitas comunitarias que se hacen. Se habla abiertamente de estos temas. Porque realmente el estado de honduras como tal, no se interesa por educar o generar la información sobre estos temas, pues entonces nos toca hacer ese trabajo a nosotres como organización. Aunque no ha sido fácil, lo digo por lo menos en mi caso, pero también hay otros compañeras y compañeros que son también parte de la organización y no se aceptan, dado que toda esa discriminación, todo ese rechazo, muchas veces nos hace sentir culpables de lo que somos. Pues terminamos recriminándonos nosotres mismos y negándonos a ser libres y vivir con esa culpa. Entonces se quedan en el closet como se dice popularmente.

Por eso el espacio de diversidad sexual dentro del COPINH, que es un espacio que desde 2014 se abrió, con un proceso de asamblea general dónde casi 800 personas delegados y delegadas de las comunidades aprobaron que se abriera este espacio, pero dónde uno se encuentra como el reto o la barrera es cómo uno llega a las comunidades. Acá vienen les líderes, pero allá también toca enfrentarse a otros compañeros, otras compañeras que el fundamentalismo religioso está muy fuerte, muy arraigado en las

comunidades, entonces toca ahí mediar porque la verdad es que no podemos seguir estando callados y creo que va a ser uno de los espacios que en el futuro va a ser fuerte al igual que el espacio de las compañeras mujeres, y así otros espacios.

Pillku: ¿Es diferente ser lenca y parte de la comunidad LGBTI que venir de zonas urbanas?

GS: Este es un tema que hemos venido discutiendo mucho, porque normalmente se cree que el ser gay o ser lesbiana solamente es un tema de las ciudades y que en las comunidades indígenas no existimos. Sabemos que ahí estamos siempre presentes sólo que estamos marginados porque nosotres sufrimos como una doble o triple criminalización: por ser indígenas, por ser pobres y porque no encajamos dentro de ese mundo moderno del consumismo. Entonces también es un reto para nosotres como cuerpos diversos seguir manteniendo la libertad de poder expresarlo, pero también de seguir manteniendo nuestras propias tradiciones como indígenas. Por ejemplo el respeto a la tierra, al agua, a los árboles, a la vida como tal. Yo creo que ese es como el reto. Y ahora el tema de las personas LGBTI ya es un tema que se ha vuelto muy moderno creo, porque el sistema capitalista se está pensando, por ejemplo en novelas o películas de personajes que son gays o que son lesbianas pero lo hacen con el sentido de atraer este tipo de población, no lo hacen pensando en nosotres los pobres, lo hacen pensando en las personas que por lo menos tienen dinero para gastarlo en ese tipo de cosas. Entonces creemos que también es un reto el poder despojarnos de todo ese consumismo que nos mete el sistema porque al final muchos gays muchas lesbianas, queremos imitar lo que vemos en las películas lo que vemos en ese mundo también virtual. Internet puede servir también para eso.

Pillku: Una parte de la sociedad hondureña es bastante homofóbica ¿como has luchado contra eso siendo Indígena?

GS: Creo que a uno al final le toca enfrentar resistir ante todo ese tipo de cosas porque por ejemplo en mi caso, que ojo creo que eso tampoco debe de permitirse, cuando yo salí del closet los comentarios racistas homofóbicos eran super fuertes por los mismos compañeros de la organización o por mis vecinos, incluso hasta luchas con el rechazo familiar. No fue toda mi familia la que me rechazó pero un hermano si me dijo que me olvidara que era hermano de él porque yo le comenté mi preferencia, mis gustos. Y cuando se lo comenté el me dijo: olvidate de mi, no sos mi hermano. Y es defícil porque el llegaba a la casa, saludaba a todo el mundo y yo como que no existía. Y a mi lo que me ha ayudado es toda la formación que he recibido en el COPINH. Para mi el COPINH es mi casa, es mi escuela, es mi universidad porque aquí he aprendido todo mi desarrollo como lider, no sólo de diversidad sexual, sino entender todo lo que ampliamente hace el COPINH en las comunidades es lo que a mi me ha permitido entender, comprender y tener conciencia.
Y otra cosa con la que también toca enfrentarnos, es luchar contra esas etiquetas que pone la sociedad. Porque por ejemplo si yo soy gay no debería estar hablando de política, debería de estar en un salón o en una cocina porque si me creo mujer es allá dónde debería estar. Romper ese tipo de cosas todavía es muy fuerte. Dentro de la población LGTBI todavía no logramos despojarnos de esas cosas.
Por ejemplo en qué medida también estos procesos primero con la familia, porque me tocaba pasar por enfrente de la casa donde ellos viven, cada vez que pasaba por ahi eran gritos de "culero, hacete hombre que te vamos a matar y no se qué" y todo ese tipo de cosas. Hasta llegar al caso que me golpearan. Que fue así como pues ya no puedo seguir aguantando entonces tuve

que denunciarlos, pues es un caso que sucedió en el 2015 y todavía no ha avanzado el proceso. Uno ya está cansado de ese tipo de rechazos. Me parece que en la población LGTBI al igual que las mujeres tenemos todo un reto por seguir trabajando el empoderamiento de las personas. El tema de formación me parece super importante. Qué es lo que vemos y entendemos dentro de la educaci ón que nos ofrece el gobierno.

Pillku: ¿Crees que internet es un lugar seguro para expresar tu identidad?

GS: Bueno, nada de lo que se pone ahí es seguro ¿verdad? Que sea de todas maneras un lugar donde podemos dar a conocer la problemática de las comunidades, de las luchas que se están dando en los territorios. Yo lo comentaba al principio de la entrevista, internet puede ser un tanto bueno pero también un tanto malo. Ahí hay información que nos ayuda pero también hay otra parte oscura, como por ejemplo el espionaje, el robo de información, por todo este tipo de cosas yo creo que toca tener mucho cuidado.

Pillku: Desde el cuerpo como campo de batalla política por nuestros derechos, como ha sido para ti la dimensión cuerpo-red? Cómo desde el cuerpo se dan las batallas y que rol juega internet para vos en esta disputa?

GS: El hecho de aceptarse como lo que somos es un avance en contra del sistema patriarcal. Algo que lo veo muy bueno al igual que sucede con muchos otros y otras compañeras, el hecho de hacernos visibles ante la comunidad, ante la organización porque eso también creemos que nos da protección en el sentido de que me pasa algo a mi y el mundo se va a dar cuenta. Porque el sistema de justicia en nuestro país, está diseñado para criminalizar, para que los casos queden en la total impunidad, por ejemplo el caso de Berta, las redes sociales, el internet ha jugado un papel muy fuerte y que nos ha ayudado a que el mundo esté presionando al gobierno para que el caso no quede en la impunidad. Y en cuanto a mi experiencia para mi ha sido lo mismo, pues porque muestro mi cuerpo como soy y lo que soy y eso ayuda. Nuestro cuerpo tiene que jugar el rol político. ■

En la web:
https://pillku.org/article/entrevista-a-gaspar-sanchez-del-copinh/



Gaspar Sánchez / Foto: Pillku

La esperanza de que la binaridad de género se difumine en Internet

Por Mirjana Mitrović

Con el desarrollo del espacio virtual algunos movimientos feministas tenían muchas esperanzas con respecto a la (de)construcción del género. Base es el "Manifesto para Ciborgs" en 1985 de Donna Haraway. Hoy, más de treinta años después, en la era de Facebook y Twitter, se puede puede preguntar qué tanto ha cambiado realmente al observar la difuminación de esa esperanza.

Internet, red, ciberespacio, espacio virtual, mundos digitales… Términos difícilmente tangibles y visualizables, pero muchas veces usados como sinónimos. Por eso sirve tanto para formar utopías, por ejemplo en el sentido de que da nuevas opciones al activismo político como distopias, que entre otros temas se critica que es un espacio de vigilancia y al mismo tiempo sin reglas. Del mismo modo, las posturas de las feministas se dividieron desde la popularización del acceso al internet. Entonces, hay al menos dos puntos de vista entre las agrupaciones feministas; por un lado las "tecnofobias", las cuales, según De Miguel y Boix, forman parte del "feminismo tradicional" (2013: 57). Por el otro lado, hay las que ven en el ciberespacio "un espacio de libertad" o "un espacio todavía sin manipular" y entienden internet como "un instrumento de cambio", y por tanto una herramienta para su activismo. Las últimas vieron la posibilidad de usar el internet no solamente para poder organizarse más fácil y alcanzar un público más amplio sino también para destrucciones tan profundos como la binaridad del género.

Una de las pensadoras más importante en este contexto es Donna Haraway, bióloga y filósofa estadounidense, quien publicó el artículo conocido como "El Manifiesto Cyborg" en 1985 . Ahí la posestructuralista ya profetiza la difuminación de las binaridades entre el animal y el humano, como entre el humano y la maquina, como entre lo material y lo inmaterial. Pero en la disolución de estas bianridades también está incluida la de los géneros: hombre y mujer.

En Internet, por el anonimato y la posibilidad de crear un avatar, una representación gráfica, que fue una nueva opción de crear a si mismo en otro espacio inmaterial, se daba la impresión de que ya era posible lo que había pensado Haraway. Independientemente del sexo y género en el mundo analógico, era posible crear una nueva identi-

dad en el espacio virtual. Pero la pregunta por el género nunca perdió su importancia. Desde muy temprano la primera pregunta en el anonimato del ciberespacio fue "a/s/l?" (age/sex/location) (Carstensen, 2012: 26) y hasta hoy en día la pregunta por el género sigue siendo una de las primeras – en el mundo material como inmaterial.

En relación con el género en Internet, Facebook es un caso interesante. Se muestra que los muchos perfiles son extremadamente estereotipados correspondiendo al género "real" de lxs usarixs. Parece que experimentar con un avatar que sea diferente de la persona real ni es tan deseado. Y también las comunidades LGBTI, desde lo queer hasta las feministas se organizaron en muchas redes sociales para protestar en contra del hecho de que solamente se podría escoger entre "hombre" y "mujer" en la categoría "sexo". Por los esfuerzos de estas protestas en 2014 y 2015 Facebook cambió. Ahora se puede elegir entre más que 50 opciones que todavía se pueden personalizar. Resulta que las personas más bien tienen la necesidad de crear un avatar parecido a sus mismxs, también en el género.

Aunque Facebook ha cambiado su política, existe la hipótesis que feministas (queer) más bien usan Twitter. Se basa en que por un lado no se tiene que elegir un género pero lo más importante es que la política de Twitter es más parecida a la política queer: flexible, rápida y fugaz. Se sustrae de categorías y es temporal (Carstensen, 2012: 29). A pesar de todo esto, tanto en Facebook como Twitter se muestra de manera intensa la violencia de género. Por ejemplo, por medio del fenómeno "troll" o "machitroll", algunas personas provocan y violan intencionalmente con comentarios sexistas, racistas, homo y transfóbicas.

Entonces, la Web 2.0 da nuevas posibilidades para romper la binaridad de género pero también "incrementa las posibilidades de ataques y prácticas neomachistas" (Cruell Lopez / Vergés Bosch / Hache 2014). Queda claro que "las posibilidades del nuevo espacio dependerán de su utilización" (De Miguel / Boix, 2013: 57).



Ilustración Mirjana Mitrović

Sin embargo, no sólo se plantea la pregunta de cómo se posiciona la sociedad frente a estas posibilidades y problemas, tanto on como offline – sino también cómo actúan los movimientos (ciber)feministas. Porque se nota que en sus presencias en la web se refieren mucho a "las mujeres" y pocas veces están incluyendo a otros géneros. Ahí se muestra cómo un determinado mundo influye al otro: si en el mundo analógico existe la violencia extrema contra personas que se definen como mujeres, es difícil empezar de deshacer la binaridad de género cuando se quiere nombrar y crear atención para esta violencia.

Por fin, las estructuras de discriminación tienen muchas capas y "el desarrollo de las

tecnologías no escapa a las relaciones de poder que producen desigualdades y contradicciones en las dinámicas de acceso, uso, diseño y producción de TIC entre hombres, mujeres, blancos, negros, pobres y ricos" (De Miguel / Boix, 2013: 16). En la lucha, on y offline, contra esas desigualdades la pregunta por la diversificación de género es una de muchas – en la cual hay que seguir trabajando para que no solamente se cambie en Facebook sino la sociedad. ■

En la web:
https://pillku.org/article/la-esperanza-de-que-la-binaridad-de-genero-se-difu/

Bibliografía:

Carstensen, Tanja, 2012: "Gendered Web 2.0", en Medien Journal, pp. 22-34.

Cruelles Lopz, Eva / Vergés Bosch, Núria / Hache, Alex, 2014: "Activismo feminista 2.0", Revista Pueblos, (http://www.revistapueblos.org/blog/2014/06/06/activismo-feminista-2-0/), última actualización: 06 de junio 2014, consultado: 27 de octubre 2017.

De Miguel, Ana / Boix, Montserrat, 2013, "Los géneros de la red: los ciberfeminismos", en Graciela Natansohn (compiladora), Internet en código femenino, La crujía, Buenos Aires, pp. 37-74.

Haraway, Donna, 1985, Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's, en Socialist Review 80. pp. 65-108.

Natansohn, Graciela, 2013, "Introducción: ¿Qué tienen que ver las tecnologías con el género?", en Graciela Natansohn (compiladora), Internet en código femenino, La crujía, Buenos Aires, pp. 15-36.

Agradecemos el apoyo de



AGENCIA SUECA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO

https://www.sida.se

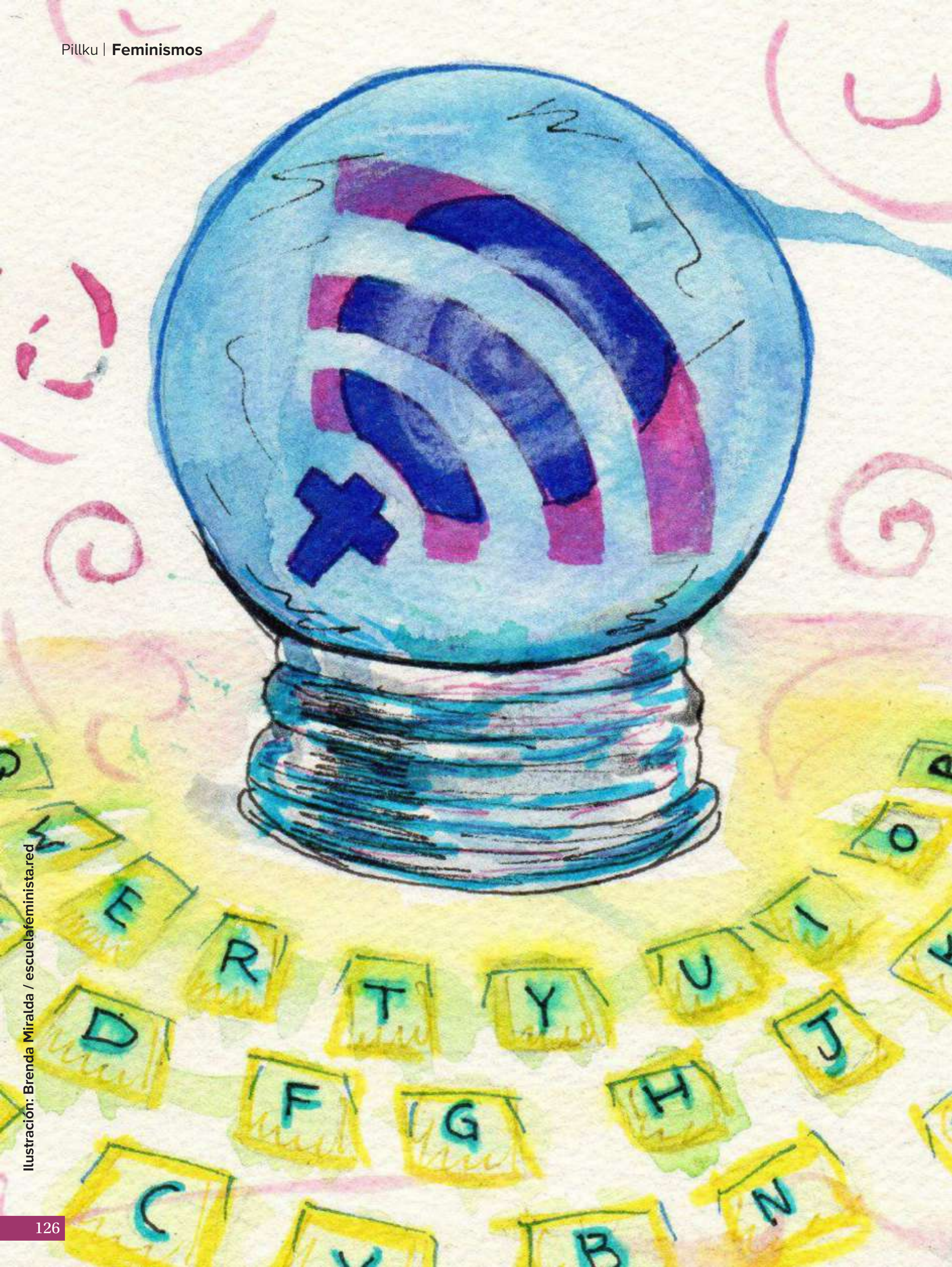


Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

¿Confinadas a espacios privados?

Por Nathaly Espitia

¿Estamos confinadas las mujeres y las comunidades LGTBIQ+ a espacios privados? ¿Es diferente la internet para las mujeres o estas comunidades? ¿hablamos de derechos digitales que incluyen perspectivas de género? Estamos frente a una problemática que debemos visibilizar.

Casos reciente en Colombia, Latinoamérica e hispanoamérica han explotado en redes sociales y medios de comunicación a sólo días de la conmemoración del 8 de marzo, día internacional de la mujer, dejando un panorama claro: es hora de actuar, hablar, crear y poner al alcance herramientas que visibilicen la violencia de género en entornos digitales.

A principios del año, en Colombia se desataba un escándalo que involucraba funcionarios públicos. El caso estalló después que la abogada Astrid Helena Cristancho hiciera públicas las denuncias por acoso sexual y laboral al entonces Defensor del Pueblo, Jorge Armando Otálora, (quien renunciaría al cargo día después). Las acusaciones se tomaron los medios y las redes sociales gracias al periodista Daniel Coronell, quien en su columna en la Revista Semana, revelaba conversaciones a través de la aplicación de mensajería Whatsapp en la que el Defensor del Pueblo enviaba mensajes pasados de tono y fotografías íntimas. De acuerdo a Cristancho esta nunca sostuvo una relación consensuada con Otalora y le pidió en repetidas ocasiones que se abstuviera de mandar estos contenidos.

> ***Es hora de actuar, hablar, crear y poner al alcance herramientas que visibilicen la violencia de género en entornos digitales.***

En estos hechos no sólo preocupa el acoso sexual al que fue sometida la víctima, usando tecnología, sino la respuesta que se generó después en redes sociales, y el trato de los medios de comunicación a la denunciante.

Por un lado, el público general puso en duda si Cristancho en efecto había sido acosada laboral o sexualmente: lo tildaron como una simple pelea de pareja, muchas y muchos acusaron a la abogada de buscar, a través de un escándalo, visibilidad en los medios. Cuando compañeros de Cristancho, hombres, renunciaron a sus puestos también por acoso laboral, nadie lo puso en duda. Fueron tantos los comentarios sexistas generados, que no se hicieron esperar los memes: en uno de ellos se podía ver una fotografía de Cristancho y una leyenda que decía

"¿amiga y ese Iphone 6, rosado, de última generación? #Bendecida y #Afortunada" los cuales son hashtags utilizados en Colombia para referirse al aparente interés de mujeres para estar con un hombre que tenga cierto poder económico. Aquí un ejemplo de lenguaje en redes que promueve la violencia de género. En medio de la noticia se señaló que la ex secretaría del defensor también había sido acosada, pero por temor no había denunciado. Los medios por su parte llamaron una y otra vez a Cristancho "exreina" en sus titulares, a un lado dejó su profesión de abogada, aunque fue ejerciéndola que se produjo la violencia.

En el mismo país a mediados de febrero Vicky Dávila, entonces directora de La FM decidió divulgar un video en el cual el Viceministro del Interior Carlos Ferro y el alferez de la policía Anyelo Palacios sostenían una conversación íntima. El video fue mostrado por el medio de comunicación como una prueba de la comunidad "El Anillo", una red de prostitución dentro de la policía nacional colombiana.

> ***En evidencia quedó que, aunque muchos colombianos dicen no ser homofóbicos, bien perpetúan, comparten y difunden los mensajes que castigan y ponen en burla a individuos por su orientación sexual.***

Varias cosas preocupan del caso, no nos vamos a centrar en todas. Nos compete hablar sobre todo de la oleada de comentarios sexistas que se ganaron el foco principal. Para la sociedad colombiana lo que importó y preocupó no fue que existiera una red de prostitución dentro de una de sus entidades públicas y de la cual muchos policías han sido víctimas, sino la orientación sexual de éstos y de diferentes miembros del Congreso Nacional. Miles fueron los memes con mensajes "sutilmente homofóbicos", que ante todo ponía en burla que un hombre decidiera ser abiertamente gay. En evidencia quedó que, aunque muchos colombianos dicen no ser homofóbicos, bien perpetúan, comparten y difunden los mensajes que castigan y ponen en burla a individuos por su orientación sexual. El campo de batalla y difusión de esta violencia: los entornos digitales.

Hace sólo unos días en el periódico El País, Cali, un medio nacional colombiano, se daba a conocer la captura de un ingeniero sindicado de pornografía infantil. De acuerdo al artículo, el hombre se hacía pasar por su hija menor, creando un perfil falso, para contactar niñas de aproximadamente 10 años de edad para, posteriormente, acosarlas sexualmente y concretar encuentros sexuales.

Si bien en la nota se indica que los encargados de las investigaciones son el grupo élite de delitos informáticos del CTI, y las presuntas pruebas que hasta ahora tienen del sindicado pertenecen todas a los entornos o herramientas digitales, los cargos que al final se reseñan como aquellos a enfrentar no mencionan ningún delito informático (como suplantación de identidad, acoso sexual en línea, posible pornovenganza) o violencia de género en entornos digitales. Esto es una muestra de cómo las autoridades no saben cómo ejercer las leyes en la era digital y cómo se cree, que estos por suceder en la red, estos casos no son reales.

Pero, ¿qué tal si hablamos de un caso que se ha viralizado y que tiene a millones de latinoamericanos comentando, publicando y manifestándose en las redes? Me refiero al caso de los feminicidios de las turistas argentinas Marina Menegazzo y María José Coni, en las playas de Montañita, Ecuador. Mientras escribo estas líneas, aún no es claro si los asesinos actuaron por cuenta propia o si estamos frente

a un caso de trata de blancas. Lo que sí queda evidenciado es a la violencia que, aún después de muertas, somos objeto las mujeres por el sólo hecho de ser mujeres, como se nos tilda de responsables de nuestros propios asesinatos y la multiplicación de discursos de odio hacía la mujer a través de la red.

> ***Las autoridades no saben cómo ejercer las leyes en la era digital.***

¿Por qué viajaban solas?, ¿estarían tomando o bailando esa noche?, ¿qué ropa usaban?, viajar echando dedo y conversar con muleros, ¿qué estaban pensando?, ¿quién sabe qué buscaban con los chicos que las asesinaron?, ¿andaban drogadas? Todas y cada una de estas frases son manifestaciones misóginas.
Catalina Ruíz Navarro, periodista y feminista colombiana, en su artículo ¿por qué tan solitas?" decía: "Poco a poco y 'por seguridad', las mujeres terminamos confinadas a los espacios privados, en donde, para mayor horror, también somos blanco frecuente de violencia doméstica. Al final resulta que no hay tal cosa como un lugar 'seguro' en donde las mujeres podamos estar o, al menos, no cuando el machismo y la misoginia habitan todos los espacios". Y es que es inminente y palpable: el Internet también está en disputa: se trata de la utilización de nuevos canales para ejercer violencia de género. Lo preocupante es que no se reconoce como tal.

Derechos como la privacidad y la libertad de expresión ¿reciben trato diferente cuando se es una mujer o un integrante de las comunidades LGTBIQ+ quien habita los entornos digitales? Revisando los casos anteriormente mencionados, tenemos que dar un rotundo sí.
A partir de todas las manifestaciones que surgieron en la web por el caso de las argentinas, Guadalupe Acosta, estudiante paraguaya, escribió una carta que se ha vuelto viral. En ella podemos leer una parte del texto que señala que el mundo digital, como el real, es diferente para las mujeres: "para el mundo yo no soy igual a un hombre. Morir fue mi culpa, siempre va a ser". Artículos como el de bigbangnews en el que un psicólogo apunta que "puede resultar odioso decir que se pusieron en riesgo, pero seguirán muriendo mujeres si no toman precauciones", es una muestra de la frase de Acosta: el asesinato de una mujer a manos de un hombre es culpa de ellas y solo de ellas. Así lo dictaminan los hombres.

A medida que internet sigue su evolución y —son más las personas que participan de ella— se puede evidenciar una evolución de las formas de violencia. Las de género puntean en las que más se dan dentro del ciberespacio: "en los últimos años, las distintas manifestaciones de la violencia de género han evolucionado hasta convertirse en un una realidad mucho más difusa, con ramificaciones complejas, no siempre fáciles de detectar, y que requieren un replanteamiento de nuestras posiciones para combatir" comentaba la abogada Camino García Murillo, especialista en Derecho de las Tecnologías de la Información, en un artículo en el portal del colegio de abogados de Málaga en 2015.
Internet como espacio político, nos sitúa en un entorno en el que como mujeres e integrantes de grupos minoritarios debemos reclamarlo como espacio de participación, ejercer nuestros derechos y exigir que se estos sean respetados. La apropiación de la tecnología y el reconocimiento de las maneras en las que se ejerce la violencia y qué pasos seguir para contrarrestrarla, son acciones que deben poner en pie de lucha tanto a mujeres como miembros de las comunidades LGTBIQ+.
Y es que cuando las víctimas se deciden a actuar, no saben cómo hacerlo. No saben qué pruebas deben presentar; desconfían de iniciar acciones legales y desconocen a qué infor-

mación o recursos pueden acceder para encontrar a rutas que les ayuden en su situación. Una de las problemáticas más preocupantes en cuanto a violencia en línea es el tema del anonimato y la distancia que las TIC permiten a los victimarios o victimarias, lo que dificulta identificarlos y denunciarlos ante la justicia. Es importante mencionar que en Colombia no existe regulación específica respecto a la violencia ejercida en entornos digitales hacia mujeres, no hay estrategia de abordajes o control jurídico definidos por el Estado.

> ***El reconocimiento de las maneras en las que se ejerce la violencia y qué pasos seguir para contrarrestrarla, son acciones que deben poner en pie de lucha.***

Es necesario que las mujeres sepan enfrentarse a los diferentes tipos de violencias en línea de manera asertiva; que las autoridades competentes tengan la capacitación necesaria y requerida para atender denuncias por violencias de género en línea, y que la población en general se sensibilice al respecto aprendiendo a respetar la diversidad de ideas y promoviendo el debate abierto y plural. Son diferentes las campañas que se han generado en alternativa a la falta de leyes, que buscan visibilizar, contrarrestar y proveer recursos a las víctimas.
Alerta Machitroll, es una de estas campañas, la cual invita a identificar y detener el crecimiento de la violencia hacía las mujeres y grupos LGTBIQ+. Además incentiva a las usuarios y usuarios a desarrollar como práctica permanente capturas de pantallas de estos ataques a través de Internet, para luego compartirlos y debatir al respecto. Las capturas de pantalla son prácticas necesarias que pueden servir posteriormente como pruebas en casos encaminados a la ley. Por último, presenta una página de recursos en la cual las víctimas pueden encontrar rutas de denuncia, vídeos de periodistas, textos y debates que pueden ayudar.

La violencia de género en entornos digitales causa daños principalmente psicológicos y emocionales que pueden escalar hacia el abuso físico en la vida real y segregan a los individuos y grupos. Por ello se hace cada día más y más necesario pensarnos y construir un internet sin violencia. ■

En la web:
https://pillku.org/article/confinadas-a-espacios-privados/

El feminismo en lucha simultánea contra el ciberacoso y el autoritarismo en Internet

Por Mariana Fossatti

....

Como en tantos otros espacios, el feminismo debe luchar en Internet por el derecho de todas y todos a expresarnos sin miedo. En este marco, no sólo hay que combatir el acoso machista. Es necesario evitar que se utilice institucionalmente el ciberacoso como una excusa más para imponer controles autoritarios en la red.

En los últimos años los movimientos feministas vienen denunciando fuertemente el acoso machista como una manifestación de violencia de género, tanto en las calles como en Internet. Avergonzar y amedrentar son estrategias del machismo para dominar los espacios públicos, acallando las voces y controlando los cuerpos de mujeres, homosexuales y personas trans.

Pero no debemos culpar ni a las calles ni a Internet como "lugares peligrosos" que facilitan la desprotección de las víctimas y por tanto, la perpetración del acoso. Precisamente, por tratarse de espacios públicos y abiertos en los que se disputa hegemonía, son lugares en donde el patriarcado y el conservadurismo no quieren vernos transitar libremente. Por lo tanto, el mayor énfasis de nuestro discurso para enfrentar el acoso no debe ser "más seguridad", sino "más libertad".

Ciberacoso y libertad de expresión

Luchar contra el acoso es proteger la diversidad de discursos, la disidencia, la manifestación de estilos de vida variados, el derecho a ser quienes y cómo somos. En definitiva, necesitamos vivir libres de acoso porque queremos disfrutar de nuestra propia libertad de expresión. La libertad de expresión implica proteger cierto tipo de discurso aunque pueda ofender sensibilidades y resultar incómodo: la crítica, el desacuerdo, la disidencia y la parodia son considerados expresiones legítimas. En cambio, el fomento sistemático del odio, la manipulación de información con el objetivo de perjudicar a alguien, la explotación de la vida íntima para amenazar y dañar la imagen personal, no están de ningún modo protegidos por la libertad de expresión. Ambos tipos de discurso están claramente separados por límites que nos permiten distinguir qué es un ejercicio legítimo de la libertad de expresión, y qué no lo es.
Por lo tanto, decir que el ciberacoso existe por-



que hay "excesos" en la libertad de expresión en Internet, no tiene sentido. La libertad de expresión no es excesiva en sí misma, no habilita a dañar a nadie. De hecho, es necesaria para poder defender a las víctimas mismas del acoso. Como explica este excelente artículo de la EFF:

"*...uno de los métodos más eficaces para abordar el acoso en línea es el contra-discurso. El contra-discurso que sucede cuando los partidarios de los grupos o individuos específicos despliegan ese mismo poder comunicativo de la red para llamar la atención, condenar y organizarse contra el comportamiento que silencia a otros. Es por eso que, al contrario de algunas suposiciones equivocadas, la lucha por la libertad de expresión y la lucha contra el acoso en línea no son opuestas, sino que se complementan*".

Es por esto que el combate al acoso y al discurso de odio en sus distintas variantes (misoginia, racismo, xenofobia, homofobia y otras manifestaciones de odio hacia distintos colectivos), no debe basarse en el control de las comunicaciones para la vigilancia y la censura. Tales medidas no demuestran ser eficaces frente al acoso, mientras que podrían perjudicar la presencia online del contra-discurso que es parte esencial de las luchas feministas. Las feministas – y todos los movimientos de derechos – necesitamos una red libre donde nuestro incómodo discurso pueda participar de la disputa contra-hegemónica.

Cuando una mala regulación puede ser mucho, pero mucho, peor

Lo dicho anteriormente no significa que, para salvar la libertad de expresión, no se haga nada por los derechos de las víctimas de ciberacoso. Pero en este campo, **una mala regulación puede ser tan ineficaz como contraproducente.** Permanentemente se plantean propuestas que dudosamente ayuden a proteger a las víctimas, con probables daños colaterales que se pueden volver en contra, incluso, de las propias víctimas.

Particularmente nefastas son las propuestas de regulación que incluyen responsabilidad de intermediarios de Internet, restricciones al anonimato en línea y vigilancia masiva de las comunicaciones. Veamos por qué:

> ***La responsabilidad de intermediarios de Internet es perjudicial porque deja la censura en manos de privados y genera incentivos para expulsar la polémica política, la crítica y la disidencia de las plataformas online.***

Como consecuencia de la actual re-centralización de Internet, millones de usuarios utilizan a diario las grandes plataformas online como Facebook, Twitter y YouTube. Estos son espacios cuasi-públicos gestionados por privados. Contrariamente a lo que a veces se cree, en los países en los que ya existe regulación al respecto, como EEUU y los países de la Unión Europea, hasta cierto punto se establece inmunidad legal para los proveedores de servicios de información interactivos. Esto quiere decir que quienes administran sitios donde hay interacción so-



cial, como medios de prensa online, servicios de redes sociales y plataformas de blogging, no tienen la obligación de dar de baja contenidos o cerrar cuentas de usuarios. Esta inmunidad aplica siempre y cuando esté claro que las empresas no proveen el contenido nocivo y que no son ni los editores responsables ni los portavoces directos de ese contenido.

> ***La restricción del anonimato es nociva porque lejos de proteger, puede volver más vulnerables a las propias víctimas del acoso. Esta vulnerabilidad se traduce en menos libertad para la circulación de expresiones alternativas y la conversación en torno a temas polémicos.***

Incluso cuando las empresas no tienen una responsabilidad como intermediarios, en los ToS (Terms of Service o Términos del Servicio) de estas plataformas se establecen cláusulas contra el acoso y el discurso de odio. Además, existen mecanismos para reportar contenidos y denunciar usuarios. Pero el funcionamiento de dichos mecanismos suele ser poco claro, utilizándose muchas veces herramientas automatizadas sin una revisión que contemple aspectos de derechos humanos en juego. Los estándares morales con los que se manejan las plataformas para evitar problemas legales, dan como resultado un umbral de censura que va más allá de mantener el discurso de odio a raya. Muchas veces se termina limitando expresiones artísticas y debates políticos, porque las plataformas expulsan casi automáticamente aquello que puede estar causando conflictos notorios que no desean gestionar. Esto facilita a su vez una modalidad de acoso muy sencilla: grupos que se organizan para reportar las cuentas de sus objetivos y lograr que sean dadas de baja. Hay numerosos ejemplos de estas prácticas de censura que han afectado a agrupaciones como Feministas Ácidas o Memes Feministas (y a participantes de muchos otros movimientos sociales).

> ***Deberíamos desactivar el discurso de que son los malos quienes "se escudan en el anonimato que permite Internet". Pensemos en blogs que por años han mantenidos altos e intensos niveles de debate, como Basta de Sexismo, cuya autora prefiere seguir respondiendo las decenas de comentarios "machitrolls" en cada uno de sus posts, desde la seguridad del anonimato.***

La vigilancia masiva también vulnera la libertad de expresión, ya que se vuelve más habitual la auto-censura a la hora de expresarnos, comunicarnos e informarnos. ¿Nos sentimos cómodas y seguras buscando información sobre aborto o sexualidad, cuando sabemos que esas búsquedas están siendo monitoreadas por el propio buscador? De hecho, si estamos luchando contra algo llamado ciberacoso: ¿no es ciberacoso el monitoreo de las comunicaciones y el rastreo de los usuarios? ¿Por qué debería permitirse, o incluso exigirse esto, a las empresas de servicios de Internet?

Por citar un caso reciente, en Paraguay el par-



lamento rechazó un proyecto de ley que pretendía obligar a las empresas de telecomunicaciones a almacenar datos de tráfico de Internet. Quienes impulsaban la norma decían que podía servir para identificar actividad criminal. La seguridad de los más vulnerables, como niñas y niños, era la hipócrita excusa para esta descabellada ley que fue frenada gracias a la crítica y la presión social. Desde el feminismo, debemos identificar y criticar duramente el uso de excusas semejantes para la injerencia abusiva de gobiernos y empresas en la vida de la gente.

¿Es cierto que "no se puede hacer nada"?

¿Cómo elaborar leyes y políticas para enfrentar los daños del ciberacoso y proteger adecuadamente a las víctimas sin promover (más aún) la censura y la vigilancia masiva? Hay que tener mucha precaución y analizar detalladamente las propuestas de regulación. ¿Es realmente útil establecer delitos específicos para Internet? ¿Es admisible dar lugar a la vigilancia indiscriminada? ¿No es peligroso penalizar, ya no los delitos en sí, sino sus posibles facilitadores, como el anonimato en línea?

Se oye decir que en el "ciberespacio" la autoridad y las leyes no tienen el mismo alcance que en el "mundo real". Pero si hay que reformar los códigos penales, no es lo más acertado reinventar los delitos en su versión cyber sin antes analizar la legislación existente a la que se puede acudir en casos de violencia y discriminación, y preguntarnos: ¿por qué no se aplica?

Probablemente sea más necesario y efectivo reforzar la capacitación en género a funcionarias y funcionarios de la policía y la justicia, para que no dejen desamparadas a las víctimas cuando el acoso ocurre en línea. La típica respuesta del comisario frente a la violencia online – "señora, con esto no podemos hacer nada" – las más de las veces parece una excusa (excusa derivada del mismo sexismo que desatiende la violencia doméstica o la violación). En ciertos casos, las autoridades están ávidas de estas excusas para acelerar cambios en las leyes que faciliten la tarea policial sin necesidad de lidiar con los bastante molestos derechos humanos. Pero señor comisario, lo sentimos mucho, la vida es complicada, y su trabajo también lo es.

Ahora bien, no deja de ser cierto que es necesario reformar la legislación para adaptarla a una sociedad que utiliza cotidianamente Internet. Pero quizás, **en lugar de tratar la violencia online hacia las mujeres en el ámbito de los delitos informáticos, es mejor abordar el asunto en el marco de las leyes integrales contra la violencia de género.**
A nivel de Internet, sin caer en responsabilizar penalmente a los intermediarios por los contenidos que suben los usuarios, es posible exigirles mucho más en otros aspectos. Las plataformas podrían ofrecer a sus usuarias y usuarios herramientas más efectivas y fáciles de usar para mejorar la privacidad y protegerse contra el acoso. En casos reales y concretos, las empresas de Internet deben responder adecuadamente a los pedidos de información

de la justicia. Asimismo, el enfoque policial no es el único. Los organismos gubernamentales anti-discriminación también deberían trabajar junto a las plataformas y a los medios de comunicación, para encontrar protocolos comunes y razonables a la hora de lidiar con discursos machistas y discriminatorios en general.

Por último, y no menos importante, hay que superar los enfoques exclusivamente punitivos, y **hacer mayor énfasis en la educación, la rehabilitación y la reparación.**

En cuanto a educación, es fundamental fortalecer las capacidadese de las mujeres y otros colectivos vulnerables para decidir sobre su identidad, privacidad y nivel de exposición online.

La rehabilitación de perpetradores de acoso online puede promover en estos usuarios problemáticos actividades en línea más genuinas y satisfactorias, acercándolos a un mundo de interacciones donde no son necesarios los debates violentos y los insultos gratuitos.

En cuanto a la reparación a las víctimas, es necesario reconfortarlas, devolviéndoles la dignidad y la tranquilidad perdidas. Hay que tener en cuenta el tipo de daño que inflige el acoso online. Tal vez es fácil no alimentar a nuestro trol de todos los días o a un grupete organizado de ellos. Pero la tarea se vuelve imposible hasta para la mente más fría cuando se genera una ciberturba espontánea que transforma el ataque en un viral de entretenimiento masivo. En estos casos, hasta las leyes más estrictas se hacen difíciles de aplicar a cada uno de los nodos difusores del viral, y no resuelven el daño. Pero la comunidad online puede hacer mucho por la víctima, denunciando el componente machista, desactivando elementos de odio y vergüenza, y activando un contra-discurso de apoyo y contención.

No permanecer calladas, hacer uso de nuestra legítima libertad de expresión, puede ser el arma más poderosa para ganar Internet como espacio público. ■

En la web:
https://pillku.org/article/el-feminismo-en-lucha-simultanea-contra-el-ciberac/

Bibliografía:

APC (2014). "Ciberacoso: estrategias". Disponible en: https://www.takebackthetech.net/es/be-safe/ciberacoso-estrategias Consultado el 23 de agosto de 2015.

Colaboradores de Wikipedia (2015). "Section 230 of the Communications Decency Act". Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/Section_230_of_the_Communications_Decency_Act Consultado el 23 de agosto de 2015.

Garrido Courel, Maite (2013). "Sexismo en las redes sociales: entre memes y censura". Disponible en: http://www.eldiario.es/turing/redes_sociales/Mujeres-pie-guerra-redes-sociales_0_214878628.html Consultado el 23 de agosto de 2015.

Kayyali, Nadia y O'Brien, Danny (2015). "Desafiando el Acoso en Línea". Disponible en: https://www.eff.org/es/deeplinks/2015/01/desafiando-el-acoso-en-linea Consultado el 23 de agosto de 2015.

Marwick, Alice E. y Miller, Ross W., (2014). "Online Harassment, Defamation, and Hateful Speech: A Primer of the Legal Landscape". Fordham Center on Law and Information Policy Report No. 2. Disponible en SSRN: http://ssrn.com/abstract=2447904 Consultado el 23 de agosto de 2015.

York, Jillian C. (2010). "Policing Content in the Quasi-Public Sphere". Disponible en: https://opennet.net/policing-content-quasi-public-sphere#footnoteref37_rmugij6 Consultado el 23 de agosto de 2015.

Nota: todos los memes que acompañan este artículo fueron tomados de Memes Feministas.


Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

Una internet #TransHackFeminista

Por Hackerosa

Al escuchar la palabra internet, lo primero que pensamos es en una red libre que nos ayuda a comunicarnos e informarnos en un entorno diversificado e interactivo, donde podemos aprender de la fuente misma del conocimiento; la vivimos como una tecnología que nos permite divertirnos consumiendo, creando, remezclando y publicando nuestros propios contenidos.

Sin embargo, esto está cambiando ante los embates en la red que coartan nuestros derechos digitales. Debemos establecer redes de confianza para adoptar cuidados colectivos en línea, guías de autodefensa digital contra la vigilancia y el acoso, así como el uso de herramientas abiertas que eviten la censura, permitiéndonos mayor libertad de expresión y asociación, por una internet libre e igualitaria, por una internet #TransHackFeminista.

Desde sus inicios internet nace como una red, primero local y después global, de computadoras interconectadas que comparten información sin restricciones. Los paquetes viajan en redes distribuidas sin un nodo central, lo que hace posible su correcta transmisión. Esta descentralización ayudó en la pluralidad y neutralidad de la red, sin censura ni filtrado de información, donde todos los datos eran tratados de la misma forma, independientemente de su contenido, su orígen y su destino.

> ***La falta de mujeres, personas queer y trans y diversidad en general en los campos tecnológicos y más específicamente en hacking es grave. Para cambiar esta situación, es necesaria una aproximación crítica hacia las tecnologías, la cultura tech/hacker, entre otras.***

Hoy en día internet pareciera haberse convertido en un espacio muy reducido de sitios que centralizan el tráfico digital y discriminan a modo la información y comunicación de las personas. Estas grandes corporaciones comercializan con nuestros datos, mismos que son requeridos por los gobiernos, o son tomados con herramientas de vigilancia masiva en las telecomunicaciones con fines de censura. Aunado a esto existen leyes muy restrictivas que criminalizan la compartición de los bienes comunes digitales y pretenden hacer de internet una mera herramienta de comercio y promoción. Por último, son todavía muchas las personas que

no tienen acceso a internet o a una computadora y no existen polìticas reales que dismiuyan esta brecha.

Son estos escenarios de vigilancia, censura, criminalización y restricción, los que viven actualmente los movimientos ciberfeministas, trans y queer, y donde se tiene que recalcar la importancia que tienen los derechos digitales como la privacidad en línea, la libertad de expresión y asociación, el acceso a la cultura y a la información y la no discriminación de contenidos para erradicar la violencia de género, el machismo y la discriminación tanto en línea como fuera de ella.

Trans

En internet podemos habitar un espacio de una forma no binaria, adoptando las características del género con el que nos identifiquemos y no precisamente aquel asignado al nacer. Una persona transgénero, rompe con el paradigma de los roles socialmente asignados a su sexo biológico. El género se entiende como una construcción y tecnología social que puede derivar en el control de los cuerpos hacia un orden establecido y eminentemente patriarcal.

> ***Es necesario establecer redes seguras, sin violencia y sin vigilancia. Debemos recuperar nuestra autonomìa informática para ser nuestras propias hackers, programadoras, testers, diseñadoras y productoras.***

El transfeminismo es una corriente del feminismo que defiende los derechos de todas las mujeres, incluídas las mujeres trans. El mundo transfeminista dialoga con la diversidad de culturas, razas, orientaciones sexuales y clases sociales, en pos de eliminar desigualdades y desarticular estructuras de poder como las que actualmente se están dando en internet.

Desde el lenguaje, la cultura, el conocimiento y el diálogo, internet posibilita la subversión de la identidad masculina y el resquebrajamiento de las relaciones de poder jerárquicas para potenciar la voz de las mujeres, favoreciendo la comunicación y creación de redes feministas. Las convenciones de opresión socialmente impuestas pueden ser transgredidas en una red libre, igualitaria y segura, en la cual se protejan los derechos humanos de las personas, evitando el ciberacoso y las amenazas pero sin sacrificar la libertad de expresión, el derecho a la privacidad y el anonimato.

Hack

La ética hacker se basa en la creatividad y en la compartición del conocimiento. Más allá de hablar de delincuentes que violan sistemas y roban información, se refiere a quienes mejoran y abren los sistemas cerrados en beneficio de la comunidad.

> ***El género se entiende como una construcción y tecnología social que puede derivar en el control de los cuerpos hacia un orden establecido y eminentemente patriarcal.***

La libertad es uno de los pilares que enarbolan las personas hackers, la misma libertad con la que fue creada internet y por la que hasta ahora es posible disfrutar de un medio digital en el cual podamos expresarnos, aprender, crear, experimentar, remezclar, organizarnos, colaborar y hackear al patriarcado desde el cuerpo, la ginecología, el género y la tecnología. Para ello es necesario establecer redes seguras, sin violencia y sin vigilancia. Debemos recuperar nuestra autonomìa informática para ser nuestras propias

hackers, programadoras, testers, diseñadoras y productoras.

Feminista

Las luchas feministas siempre han privilegiado la palabra a partir de la creatividad, desde la cultura y el arte han adoptado todo tipo de tecnologías para expresar su voz, como son el textil, el fanzine, el performance, la música, la pintura, el video y ahora internet.

Encuentros físicos y virtuales como el TransHackFeminista han traído a la mesa de los diálogos feministas los temas de autodefensa hackfeminista y cuidados colectivos digitales, poniendo especial atención a los derechos de las mujeres a la privacidad y seguridad en línea.

La soberanía tecnológica es un punto muy importante en los encuentros transhackfeministas, ya que pone fin a la dependecia comercial de programas privativos, permitiendo que el software y el hardware abonen al empoderamiento y autonomía digital de las mujeres. En la red se están librando muchas batallas para no perder nuestra libertad, debemos apoyar proyectos tecnológicos verdaderamente autónomos y que se preocupen por erradicar el espionaje y venta de nuestros datos, hay que utilizar software libre y de código abierto que haya sido validado en nuestros círculos de confianza, así como herramientas de cifrado y autoprotección digital.

Llamado THF!

Una internet feminista es la extensión, reflejo y continuación de nuestros movimientos y nuestra resistencia en otros espacios, públicos y privados.

Internet es más que un puñado de redes sociales comerciales como Facebook y Twitter, es más que un mega buscador como Google y sus servicios en la nube. Estas herramientas ayudan en mucho la comunicación de las mujeres, pero el precio de la invasión a nuestra privacidad y la venta de nuestra información está siendo muy caro.

> ***La soberanía tecnológica es un punto muy importante en los encuentros transhackfeministas, ya que pone fin a la dependecia comercial de programas privativos, permitiendo que el software y el hardware abonen al empoderamiento y autonomía digital de las mujeres.***

Es necesario que defendamos los derechos digitales como la privacidad en línea, la libertad de expresión y asociación, el acceso a la cultura y a la información y la no discriminación de contenidos para que las luchas ciberfeministas, trans y queer no tengan que enfrentarse a vigilancia, censura, discriminación y violencia. ■

En la web:
https://pillku.org/article/una-internet-transhackfeminista/

Bibliografía
Asociación para el Progreso de las Comunicaciones, 2014, "Principios feministas para internet".
Haraway, Donna, 1985, "Un manifiesto cíborg: ciencia, tecnología, y feminismo socialista a finales del siglo XX", Socialist Review.
Himanen, Pekka, 2001, "La ética del hacker y el espíritu de la era de la información", Finlandia, Ed. DestinoLibro.
Padilla, Margarita, "El kit de la lucha en internet", España, Ed. Traficantes de Sueños.
Zafra, Remedios, 2013, "(H)adas : mujeres que crean, programan, prosumen, teclean", España, Páginas de Espuma.

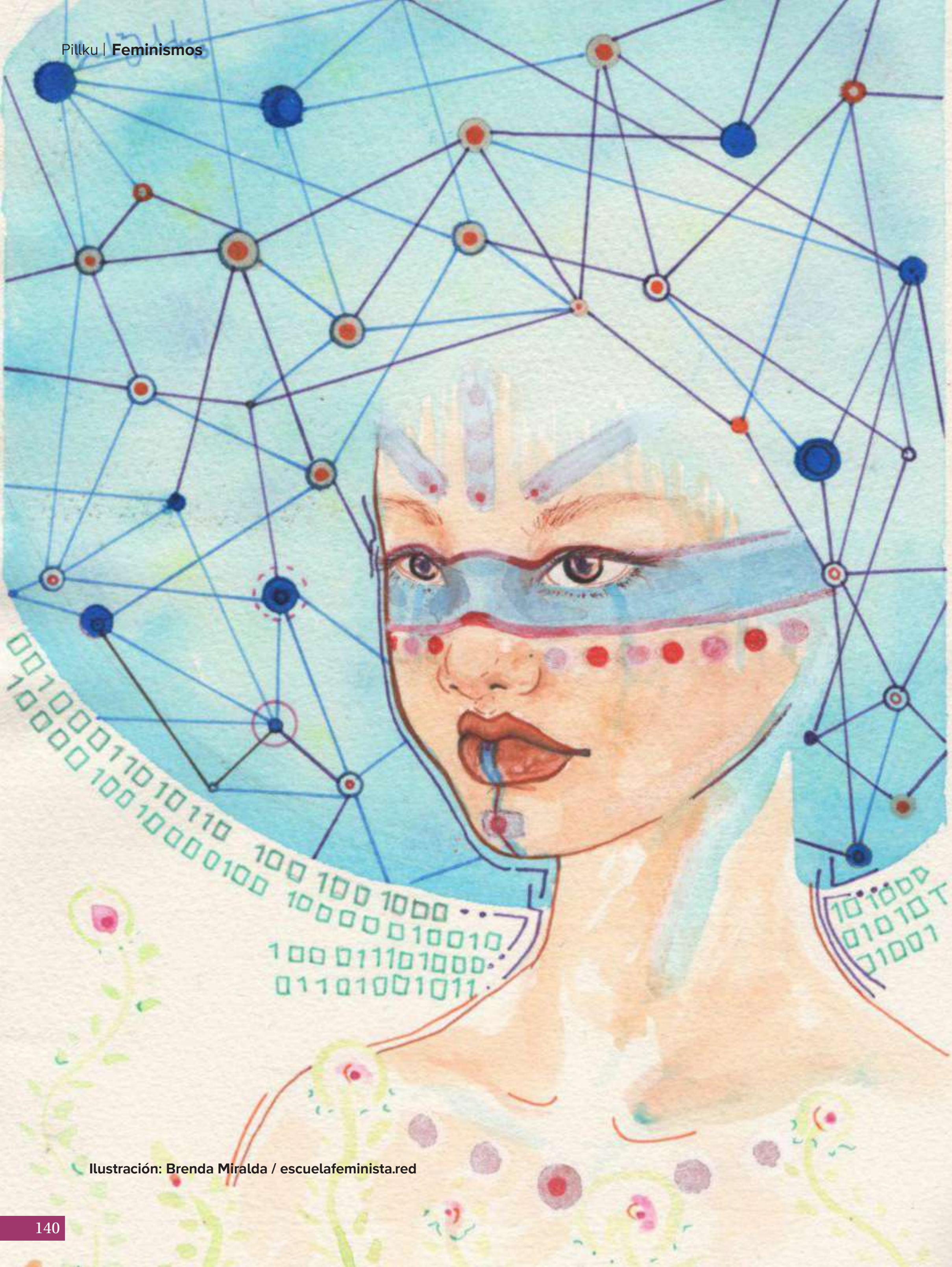


Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

Sexo, identidades y porno: debates para una internet feminista

Por Florencia Goldsman

....

Internet ha sido un trampolín para que muchas personas exploremos acerca de diversas identidades sexuales, derechos a la salud sexual y reproductiva. Diferentes voces y miradas comparten en esta nota experiencias de acceso a contenidos sexuales y al porno en el marco de la importancia del anonimato y el debate sobre regulación de contenidos.

El sexo es política y controversia. Por eso a la hora de imaginarnos en una internet feminista se impone hablar de sexo y sus diversas expresiones. Blogs, foros, listas de correos brindan, a las mujeres y a todas las comunidades que cuestionan la heteronormatividad, el poder de descubrir sus cuerpos, tomar decisiones respecto de los mismos, y por sobre todo tomar control de la propia sexualidad. Tener conocimiento equivale a tener poder, y conocer nuestro cuerpo es obtener poder sobre nosotras mismas.

En este contexto una aplicación educativa sobre masturbación femenina para celulares fue el año pasado considerada pornográfica y prohibida entre las opciones de Mac Store. Debemos intentar responder:

¿Por qué la relación exploratoria con el propio cuerpo de la mujer hoy todavía es censurable? ¿Qué es ofensivo o dañino en nuestra internet? ¿Quién define qué contenidos se pueden publicar y cuáles no? ¿Somos libres para construir identidades de género diversas en internet?

Este tema puede ser espinoso y delicado, por eso precisa insumos para la discusión que reconozcan los cambios que trajo la digitalización a nuestras vidas. Desde la clara oposición a la circulación de contenidos sexuales sin consentimiento por parte de las personas implicadas, y con la claridad de trazar límites siempre que no censuren la libre expresión.

> ***Debemos debatir sobre sexo en tiempos digitales ya que la gobernanza y las decisiones tecnopolíticas tienen una relación directa con los límites a la libertad de expresión, de acceso y la censura.***

En internet cuerpos e identidades se desdoblan fuera de lo previsible y nos obligan a pensarnos. Nos dan la oportunidad de acercarnos a otros feminismos, los trans-feminismos que de la mano de las nuevas tecnologías exploran



la multiplicidad de deseos y la indefinición creativa de las prácticas sexuales. Estamos obligadas también a enfrentar la vigilancia, la censura y la distribución de contenidos íntimos sin consentimiento.

> ***La sexualidad sigue siendo un tabu, muchos prefieren mantener el debate sobre la misma en espacios privados, clausurados. Empero internet ha sido un trampolín para que muchas personas exploremos acerca de diversas identidades sexuales, derechos a la salud sexual y reproductiva.***

Para hablar de nuestras relaciones sexuales en internet releamos a Donna Haraway, referente del ciberfeminismo. En su interpretación de un mundo mirado con ojos cyborg acerca de nuevas resistencias: "Podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tenga miedo de su parentesco con animales y máquinas, ni de identidades permanentemente parciales, ni de puntos de vista contradictorios[1].

La sexualidad sigue siendo un tabu, muchos prefieren mantener el debate sobre la misma en espacios privados, clausurados. Empero internet ha sido un trampolín para que muchas personas exploremos acerca de diversas identidades sexuales, derechos a la salud sexual y reproductiva.

¿De qué manera internet facilita el ejercicio de los derechos sexuales y de la expresión de las disidencias sexuales? La directora de revista Píkara, June Fernández, señala que internet fue clave en diferentes momentos de su vida. "En la adolescencia, cuando internet aún se estaba popularizando, me metía en los rudimentarios chats, por curiosidad. Se que tuve alguna plática sexual pero no recuerdo mucho más. Siempre sentí deseo

por las mujeres, pero hasta pasados los 20 años no empecé a explorar mi lesbianismo. Entonces una de las vías también fue entrar a foros de lesbianas, aunque realmente era bastante frustrante: recuerdo que alguna confesó que era un hombre, que estaba ahí por curiosidad; alguna otra me contaba su vida, que estaba enclosetada, que nunca se había atrevido a salir con una mujer…".
Para Miguel Vagalume, responsable del sitio Golfxs con Principios , la relación de su sexualidad gracias a internet significó "el cambio de la noche al día". En 1998 Vagalume entró en contacto con una incipiente comunidad BDSM en España utilizando IRC (internet relay chat). "En caso contrario tendría que haber recurrido a anuncios por palabras que hubiera hecho ese proceso mucho más largo y aburrido. Con el tiempo, según se han ido ampliando redes sociales, se ha facilitado entrar en contacto con otras muchas comunidades de identidades/sexualidad/relaciones no convencionales en mi país y en todo el mundo".

Internet como usina de narrativas

El sitio Pornhub analizó con detalle los habitos de consumo de pornografía en internet en todo el globo y de sus estadísticas dedujeron que las mujeres le dedican más tiempo al porno en internet. Tres de cada diez espectadores/as de porno son mujeres y, después de filipinas y brasileñas, las argentinas son las principales interesadas en el consumo de sexo mediado por la pantalla. La diferencia de género es notoria según Pornhub: son las mujeres quienes dedican más tiempo a las escenas eróticas.

¿Qué tenemos para decir las feministas sobre los contenidos sobre sexo y pornografía en internet? Esta pregunta, entre otras, ha guiado varias investigaciones exploratorias de APC respecto de la sexualidad en línea y el debate en proceso de los principios feministas de internet. En este sentido debemos tener en cuenta la existencia de un porno feminista que no es "porno para mujeres". Si no, como reseñan en una nota de Orbita Diversa, "es una forma de erotismo en el cual la mujer, y cualquiera de los participantes, son tratados como sujetos en lugar de objetos".

Para intentar echar luz sobre una discusión a veces enmarañada por la moral y la imposibilidad de cerrar definiciones, June Fernandez resumió el debate sobre sexualidad y pornografía al interior de los feminismos en un artículo aparecido en eldiario.es: "En los años ochenta, el feminismo se dividió entre el sector que abogaba por abolir la prostitución y la pornografía y el que prefería promover representaciones de la sexualidad en clave no sexista. Annie Sprinkle fue una de las caras más visibles de las segundas.

Esta apuesta entronca con el arte feminista generado desde los años sesenta, en el que creadoras como Carolee Schneemann o Hannah Wilke utilizaban su cuerpo de maneras que enfurecían a unos críticos acostumbrados solo al desnudo femenino dibujado o esculpido a antojo del genio masculino."

> ***Es muy importante hablar de seguridad en internet pero dando consejos prácticos como no mostrar nuestros rostro en la webcam o no dar datos personales a desconocidos o no dar datos reales en chats y foros. Siempre compensando esos mensajes con otros que reconozcan que internet puede ser también un espacio lleno de posibilidades para el placer.***

Asi mismo las feministas que realizan obras porno no interpelan a una única espectadora femenina, se dirigen en cambio a una variedad de espectadorxs con múltiples preferencias. Otro detalle gigante es, en el porno

feminista, la importancia de las relaciones laborales y el trato con lxs actores. Se distancia de la industria convencional del sexo, ya que el porno feminista tiene por objetivo crear un ambiente de trabajo justo, seguro, ético y consensuado. En este sentido suele ser muy común la co-creación y producción en colaboración con sus trabajadorxs.

De esta manera el abordaje sobre lo que es considerado "pornográfico" también es diverso y complejo. Esta salvedad es fundamental, en especial por que se debe perseguir a quienes crean y distribuyen pornografía infantil (vale preguntarse si podemos seguir llamando "pornografía" cuando se trata de explotación infantil lisa y llana), así como la divulgación de escenas intímas sin consentimiento.

La investigadora india Richa Kaul Padte señala algunos riesgos y sutilezas que contempla el caso del monitoramiento de la pornografía. En muchos países la rígida definición de lo considerado pornográfico puede obedecer intereses guiados por la censura: "aquella [definición] según las leyes corrientes encuentran como material ´ofensivo´ o ´indecente´ y eso depende de la moral de los individuos acerca de aquello que se considera como (in)apropiado. También requeriría drásticas definiciones sobre las libertades en internet por un Estado que [en el caso de la India] usa frecuentemente las leyes existentes en favor de los más ricos y poderosos[2].

Internet: haz tu propio pos-porno

El posporno se vincula a prácticas artísticas/activistas en virtud de la creación de nuevas representaciones de la sexualidad. Intenta abrir nuevas vías para imaginar otra pornografía y otras experiencias sexuales. Si bien son experiencias diferentes hay algunos puntos en común dentro de los activismos transfeministas, que promueven la inclusión real de sujetos diversos (lesbianas, migrantes, trans, trabajadorxs sexuales) en las prioridades, agendas y acción política feministas.
En el horizonte actual de contenidos vinculados a sexualidad e identidades disidentes, resulta fundamental tomar en cuenta la inspiración del pos-porno en internet como "usina productora de nuevas narrativas del placer", en palabras la investigadora argentina autora de "Usina posporno: disidencia sexual, arte y autogestión en la pospornografia", Laura Milano.

> ***Es imprescindible rescatar las nuevas interpretaciones del porno que están siendo realizadas por grupos feministas y artistas alternativas diversas. Tenemos que problematizar cuestiones relativas al consentimiento de las personas que actúan, miran y crean estas expresiones. Es lícito, por tanto, que las mujeres seamos consumidoras críticas y productoras de pornografía.***

De manera rizómatica, la exploración fortalecida por el anonimato, reverbera en personas desdobladas en avatars, textos multimedia, personajes inventados detrás de un nickname en búsqueda de sí mismxs en contacto con el cuerpo propio contáctandose con cuerpos ajenos. ¿Cuánto tiene que ver internet en la expresión del pos-porno? Beatriz Preciado definía el postporno como "el efecto del devenir sujeto de aquellos cuerpos y subjetividades que hasta ahora sólo habían podido ser objetos abyectos de la representación pornográfica".
Las mujeres, las minorías sexuales, los cuerpos no-blancos o discapacitados, los transexuales, intersexuales y transgénero escriben y actúan su propia dramaturgia. "En el posporno, aquellas personas ignoradas por el porno hegemónico o utilizadas para representar fantasías ajenas, a menudo incluso de forma denigrante, toman las riendas y se graban o

actúan expresando su sexualidad", completa June Fernández.

Poniendo en juego los bits y la carne, desafiando la pantalla y los territorios, Internet "permite una deriva anónima, sin rastros, efímera, fácil. Fijémonos en el porno y como ha crecido a partir de reubicarse como producto de consumo en la web. Internet puede ser potenciadora de libertades en el orden de lo sexual si pensamos en las posibilidades que permite para hackear el género desde los avatares, para acceder a material pornográfico diferente. Es decir: para crear nuevas subjetividades en torno a la virtualidad y el deseo", desmenuza Milano.

Desde la India Kadte problematiza los diferentes tipos de porno y la emergencia del porno feminista (y su relación con el post-porno): si estabas un poco preocupada por cómo cada chico en un filme porno corriente mantiene una erección sobrehumana y de qué manera cada mujer obtiene un orgasmo aI menos cada cinco minutos durante una sola escena de sexo, el porno feminista se deja llevar a sí mismo más alla de las expectativas que este cine mainstream tiende a crear y atrincherar. Los penes son de diferentes tamaños y formas, los pechos, piernas cuerpos también. Los participantes varían según raza, clase, género, tamaños, edades y culturas, y tienden a ser representados como seres humanos enteros, mucho más que la suma de sus partes.
Es imprescindible rescatar las nuevas interpretaciones del porno que están siendo realizadas por grupos feministas y artistas alternativas diversas. Tenemos que problematizar cuestiones relativas al consentimiento de las personas que actúan, miran y crean estas expresiones. Es lícito, por tanto, que las mujeres seamos consumidoras críticas y productoras de pornografía.

La clave sigue siendo tomar las herramientas y cambiar el lenguaje: "Si no te gusta el porno que ves por allí, haz el propio" propone la actriz e investigadora Annie Sprinkle en una entrevista en YouTube.

Contra la abstinencia digital y la venganza 2.0

Resaltemos una cuestión fundamental: en los casos en que una persona ha sido filmada en una situación íntima, a escondidas y sin acuerdo mutuo, o mismo si ha consentido ser filmada pero si la información es publicada sin su autorización, estamos hablando de divulgación de imágenes intímas sin consentimiento. Es ciberacoso. El uso de información en formato digital con fines de difamación y vulneración de la intimidad que provoca un daño repetitivo, derivado de la replicación (viralización) del mensaje. Cuestionamos el concepto de "Porno de la Venganza" ya que resulta una denominación errada para dar cuenta de un fenómeno abusivo y violento.

Pao Lin, autodenominada "torta sudaka" desde Argentina, aporta sobre problemáticas de las restricciones propias de la red que limitan nuestra circulación en internet: censura en redes sociales, misoginia, machismo estructural. "Como si nosotras debiéramos mantenernos alejadas de ese peligroso y sexualizado espacio público virtual; se da la hipersexualización de la red, como el spam de viagra cada hora en nuestro correo, la oferta de contactos, de webcams de porno casero que ya están demostrando que no son espacios seguros, anónimos y ni siquiera privados".

El actual estado de vigilancia en internet la exploración sexual se parece, según Pao Lin, a los romances de pueblo pequeño: "estás a la vista de todo el mundo y te exponés a la vigilancia y castigo de toda una comunidad. En ese sentido, la moral victoriana no parece haber retrocedido un paso, si no por el contrario

haber adquirido nuevos métodos de control".
Es importante hablar de "terror sexual 2.0." tal como define June: "se nos habla de internet como un espacio amenazante, especialmente para las mujeres, y se nos da como única solución limitar nuestra libertad sexual. Es muy importante hablar de seguridad en internet pero dando consejos prácticos como no mostrar nuestros rostro en la webcam o no dar datos personales a desconocidos o no dar datos reales en chats y foros. Siempre compensando esos mensajes con otros que reconozcan que internet puede ser también un espacio lleno de posibilidades para el placer".
¡Expresar nuestra sexualidad es nuestro derecho! Hagámoslo desde nuestra participación política, sexual, cibersegura y creativa en internet. También a partir de conocer los marcos legales que protegen la violación de la intimidad y privacidad de las personas. Imaginemos y una internet feminista y placentera. Plena de contenidos que aumenten la autonomía sobre nuestros cuerpos. ■

En la web:
https://pillku.org/article/sexo-identidades-y-porno-debates-para-una-internet/

Notas:
1. En Sandoval Chela, Nuevas Ciencias. Feminismo cyborg y metodología de los oprimidos. Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras (VV. AA.: Bell Hooks, Avtar Brah, Chela Sandoval…): 93)
2. PADTE, Richa Paul (traducción nuestra), Feminist Porn: Re-imagining Parameters of Sex and Sexuality. Accesible http://www.genderit.org/es/node/3837

Sitios recomendados:
National Coalition for Sexual Freedom. Útil para saber dónde se están situando los debates sobre censura en relación a los colectivos de sexualidad/relaciones/identidades no convencionales.
Blog de La Mosca Cojonera dentro de la web Golfxs Con Principios: una comunidad sobre sexualidad no normativa con perspectiva feminista.
Biblioteca Fragmentada: Biblio virtual de Feminismo, estudios de género, disidencias.
CUDS: Archivo de textos sobre disidencia sexual desde el sur, producidos por la Coordinadora Universitaria de Disidencia Sexual (CUDS) de Chile.
Girls who likes porno: Archivo de los trabajos posporno del ex colectivo formado por las españolas María Llopis y Agüeda Bañon.
PostOp: Archivo de los trabajos posporno del colectivo español formado por Elena Urko y Majo Pulido.
Queer Porn Tv: Sitio web de porno queer.
Revista Hysteria: Revista de sexualidad y cultura.

Visibilidad para afianzar reconocimiento y derechos

Por Dafne Sabanes Plou

....

Mucho ha sucedido en materia de desarrollo tecnológico y de usos del ciberespacio desde que el movimiento de mujeres comenzó a apropiarse de Internet y de las tecnologías de la información y la comunicación. El trabajo en red, que se afianzó en la década del '90, conectando a organizaciones de todo el mundo, y los usos estratégicos de las tecnologías para acceder a información, elaborar contenidos y luchar por los derechos de las mujeres, que tomó forma a comienzos del nuevo siglo, fortaleció rápidamente al movimiento mundial de mujeres, otorgándole visibilidad y voz en el debate público.

Al adoptar las tecnologías para su comunicación, ellas conectaron el activismo con el trabajo por sus derechos, dando a conocer públicamente sus opiniones, artículos e investigaciones. También pudieron salir al cruce del discurso predominante en los medios y en los sectores conservadores de la sociedad utilizando espacios visibles, redes sociales y mensajes en teléfonos móviles, para dejar al descubierto los estereotipos y prejuicios anclados en el tiempo y en tradiciones ya superadas por la práctica; y al mismo tiempo, mostrar los logros alcanzados por las mujeres que han transformado su visión y su ejercicio de la ciudadanía también en Internet.

No obstante, continúan existiendo varias áreas críticas a las que las mujeres siguen prestando atención para lograr una participación plena en la sociedad de la información, con igualdad de oportunidades y equidad en la posibilidad de acceder a los beneficios que resultan de estos nuevos desarrollos.

¿Qué hay sobre los derechos de las mujeres en Internet?

Una de estas áreas críticas tiene que ver con el acceso a una conectividad de calidad y a un uso significativo de las tecnologías. Todavía existe una brecha digital de género que crea una barrera importante en el acceso a la economía basada en la tecnología. A no ser que las mujeres tengan un acceso equitativo a Internet, perderán oportunidades de trabajo y de obtener mayores ingresos, de producir y vender en los nuevos mercados que surgen en línea, de acceder a información, lograr nuevos contactos, mejorar su nivel educativo

y participar en los procesos de toma de decisiones que determinan su futuro. Las mujeres necesitan que se tomen en cuenta las barreras que se crean debido al costo de las comunicaciones en Internet, la falta de infraestructura que brinde conectividad de calidad, las pocas oportunidades para capacitarse, entre otras.

> ***Todavía existe una brecha digital de género que crea una barrera importante en el acceso a la economía basada en la tecnología.***

Internet se ha convertido en un importante espacio para la discusión y la participación política, donde la conexión entre diferentes actores y actoras, movimientos y organizaciones, ha permitido una articulación significativa de la sociedad civil y la construcción de opinión pública, con posibilidades de influir en las decisiones políticas, los hechos culturales y en la marcha de la economía. Los gobiernos y las empresas no pueden ya soslayar su importancia y ofrecen servicios de toda índole en línea, como también toman decisiones muchas veces basadas en la reacción del público en las redes sociales. Es imprescindible que las mujeres puedan participar de estas discusiones públicas y puedan asociarse y organizarse para trabajar por sus derechos, ejercer su libertad de expresión y rechazar toda discriminación y exclusión.
Los derechos a la comunicación y, en especial, a la libertad de expresión y de información de las mujeres, se han constituido en aspectos claves para el logro de su autonomía, tanto personal, como económica, y para la participación en las decisiones. En Internet las mujeres encuentran espacios para dar a conocer sus prioridades, discutir posicionamientos y para articular su propio discurso, lejos de la perspectiva de los medios que continúan muchas veces tratándolas como objetos, víctimas o como sólo capaces de desempeñar roles secundarios en el mundo del trabajo y la economía. En muchos temas, las mujeres ya han dejado de no tener voz y, por el contrario, sus aportes al debate público han ayudado a la comprensión de que se puede convivir en una sociedad que respete la diversidad y apunte a democratizar las relaciones cotidianas y sociales en todos los ámbitos.

Barreras

Las barreras que las mujeres deben sortear en el ciberespacio tienen que ver con aquellas que son difíciles de eliminar también en el mundo real. En los últimos años se ha visto un aumento de la violencia contra las mujeres en Internet, no sólo como una continuación de la violencia cotidiana y los juegos de poder ejercidos por sus parejas o ex-parejas, sino también intentos de censurar, acallar voces, suprimir demandas y provocar el abandono del activismo por los derechos de las mujeres.

> ***Las barreras que las mujeres deben sortear en el ciberespacio tienen que ver con aquellas que son difíciles de eliminar también en el mundo real.***

En una encuesta[1] realizada por la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones —APC— en 2013 entre activistas de derechos sexuales, en su mayoría mujeres, el 99% de las personas que respondieron reconoció que Internet es una herramienta crucial para el avance de su trabajo por los derechos humanos. No obstante, 51% dijo haber recibido amenazas en línea debido a su activismo. Un tercio mencionó intimidación (34%), otro número similar dijo haber sufrido bloqueos y filtrados de sitios y mensajes (33%) y un porcentaje apenas menor (29%) mencionó haber sido censuradas. Debido a esto, un 27% de las personas consultadas admitió haber discontinuado la labor que realizaba en línea.

Hackeos de cuentas y de sitios web, agresiones de trolls en foros y redes sociales, vigilancia, hostigamiento y acoso son algunas de las conductas violentas que persiguen a las activistas en Internet, en las redes sociales y en los teléfonos móviles. La destrucción de información, el robo de bases de datos, el control en línea de las actividades de las militantes por los derechos de las mujeres, ya se han convertido en situaciones que se denuncian casi a diario. A veces los trolls son hombres misóginos que quieren molestar y destruir, otras veces la vigilancia y el acecho provienen de organizaciones o de servicios paragubernamentales que quieren terminar con toda oposición o cuestionamiento al tratamiento de temas que son claves para las mujeres, principalmente los derechos sexuales y reproductivos.

> ***Son muchas las denuncias en América Latina y el Caribe sobre persecución y hostigamiento de defensoras de los derechos de las mujeres.***

Ya son muchas las denuncias en América Latina y el Caribe sobre persecución y hostigamiento de defensoras de los derechos de las mujeres que incluyen todo tipo de presiones para socavar su agencia y hacerlas abandonar su militancia. Que la encuesta anterior señale que un 27% de activistas discontinuaron su trabajo en línea por las agresiones sufridas significa una pérdida valiosa y un cercenamiento del compromiso político y social de decenas de personas. Estos hechos deben ser condenados por las autoridades y las corporaciones dueñas de las plataformas de comunicación, en especial las redes sociales, quienes deben también brindar soluciones que reparen y den seguridad a las activistas para que no abandonen su compromiso y su labor en los espacios digitales.
El ejercicio de los derechos a la comunicación, también en Internet, es reconocido como habilitador de otros derechos. Para las mujeres que muchas veces se ven restringidas a ámbitos cerrados, como el hogar, la familia o la comunidad pequeña, el uso de tecnologías de la información y la comunicación e Internet les abre numerosas posibilidades de informarse, tomar decisiones y actuar con autonomía, articulándose para alcanzar un mayor cumplimiento de sus derechos. Sostener la democratización de estos espacios es crucial para que las mujeres continúen avanzando. ■

En la web:
https://pillku.org/article/visibilidad-para-afianzar-reconocimiento-y-derecho/

....

Dafne Sabanes Plou es coordinadora regional para ALC, Programa derechos de las mujeres, Asociación para el Progreso de las Comunicaciones.
Artículo publicado en: América Latina en Movimiento 503, ALAI abril 2015: Hacia una Internet ciudadana.

Referencias
1. http://www.genderit.org/articles/survey-sexual-activism-morality-and-int...



Ilustración: Paula Illustrates

Politizaciones en el ciberespacio

Por Margarita Padilla

Internet es un asunto complejo. Lo fue en sus orígenes y lo sigue siendo ahora. Sus capas no paran de soportar nuevos desarrollos. La complejidad de Internet no es un asunto solo técnico (aunque también). Es una complejidad política, en tanto que su origen es fruto de una alianza monstruosa.

Qué se juega en el ciberespacio.
No es fácil comprender Internet, porque Internet es recursiva. Es al mismo tiempo un producto y su propio medio de producción. Es tan abstracta como el código y tan concreta como una infraestructura de telecomunicaciones (global y de propósito universal). Es tan artefactual, con ordenadores, cables o satélites claramente identificables, como simbólica, pues permite la construcción de nuevas realidades materiales y virtuales que no podrían producirse de otro modo.

Internet es un asunto complejo. Lo fue en sus orígenes y lo sigue siendo ahora. Sus capas no paran de soportar nuevos desarrollos. Por citar algunos de actualidad: en la capa física, la pasarela entre Internet y telefonía; en la capa lógica, el software como servicio, y en la capa de los contenidos, las redes sociales.

La complejidad de Internet no es un asunto solo técnico (aunque también). Es una complejidad política, en tanto que su origen es fruto de una alianza monstruosa que desestabiliza a todos los bandos implicados.

Como todo el mundo sabe, a principios de



los sesenta la Rand Corporation, una fábrica de ideas vinculada al complejo militar industrial y de la seguridad y la defensa de los Estados Unidos, puso encima de la mesa el problema de cómo mantener las comunicaciones en una hipotética guerra nuclear. Como respuesta a este insólito problema, surgió el delirante concepto de una red que anula el centro y da a los nodos dos cualidades: inteligencia (para tomar buenas decisiones) y autonomía (para llevarlas a cabo). En los años sesenta ya había redes (telegrafía, telefonía, radio), pero eran centralizadas y jerárquicas. La industria no estaba interesada en poner patas arriba su concepto de red, que tan bien estaba funcionando, y la flipante propuesta de una red sin autoridad central fue dando tumbos hasta que llegó a las universidades. Las universidades no eran solo catedráticos, departamentos y planes de estudio. También estaban los chicos: una tecno-élite que participaba de la contracultura individualista libertaria (en un mundo de fuertes bloques geopolíticos) y que vio ahí la oportunidad de crear desde cero un nuevo mundo libre: el ciberespacio. Los chicos asumieron el encargo de la Rand Corporation y le entregaron una red a prueba de bombas. Pero por la noche habían trabajado fuera del guion. Tenían el conocimiento y tenían la voluntad, así que incrustaron en Internet desarrollos nocturnos, contraculturales, para las personas, que respondían a sus propias imágenes de lo que debía ser un mundo nuevo. Surgieron el correo electrónico, los grupos de noticias…

En resumen, Internet es fruto de la confluencia entre la gran ciencia propia de la posguerra (la ciencia de las bombas atómicas) y la contracultura individualista libertaria de las universidades norteamericanas de los años sesenta y setenta. Una alianza monstruosa entre poder y contrapoder, con la autoexclusión inicial de la industria.

Esta alianza produjo y sigue produciendo cambios (inestables) en la arquitectura de la realidad, cambios que a su vez pueden generar nuevos y mayores cambios. Recursividad. La industria presenciará estupefacta la proliferación de nuevos y abundantes bienes inmateriales, para cuya gestión y acumulación no tiene mecanismos apropiados, y se dividirá entre los que quieren hacer de Internet otra televisión y los que quieren hacer la Web 2.0. El poder político tendrá que lidiar con un nuevo (ciber)espacio abierto y flexible, ingobernable para cualquier autoridad central, y cuyas leyes internas no termina de entender; verá surgir una nueva esfera público-privada y se pondrá a temblar. Y los movimientos sociales se quedarán perplejos por la abstracción del ciberespacio y por la ambigüedad de la voluntad hacker, que lucha, sí, pero a su manera: sin nostalgia por una comunidad política; haciendo del conocimiento compartido el garante de la libertad; haciendo lo común a base de individualismo, lo horizontal a base de meritocracia…

Pero esto no está terminado. Internet es recursiva e impura. Su arquitectura es su política. Y está inacabada. Se construye y reconstruye en tiempo real en una espiral de oleadas, de bucles y contrabucles, unos bajo la hegemonía de industrias y poderes políticos, y otros propulsados por luchas que dibujan distintas (e incluso contradictorias) imágenes de igualdad y de libertad. ■

En la web:
https://pillku.org/article/politizaciones-en-el-ciberespacio/

Convertirse en agente de cambio

Por Lamia Kosovic

¿Se aburrieron las feministas del activismo en línea? La micropolítica y el abordaje político afirmativo de las ciberfeministas suele presentarnos mapas dinámicos, temáticos y cambiantes de afinidades, de correlaciones políticas, y en la construcción de esas unidades existe un fuerte potencial. Sin embargo, no son pocos los obstáculos que deben enfrentar las feministas en las comunidades virtuales. "Pero su participación continúa", afirma Lamia Kosovic en este artículo escrito para GenderIT.org y que ha sido publicado también en Pillku.

El ciberfeminismo hoy es más sobre cartografía, donde los mapas siempre pueden trazarse de manera diferente. Y nuestra tarea es convertirnos en agentes activas de la producción de cambios para provocar intrusiones capaces de desmantelar este organismo y sus ataduras conceptuales", sostiene.

En una era de virtualidad, ya somos casi poshumanas. Somos ensambles de constituyentes orgánicos en base a carbono y constituyentes electrónicos en base a sílice; híbridas, cuya naturaleza multifacética no se ajusta ni a una identidad unificada ni a las formas convencionales de la producción y la subjetividad. Nuestro propósito ha sido desintegrar profundamente un territorio marcado por la producción de un código maestro que durante demasiado tiempo mantuvo a nuestros deseos atrapados en la economía de lo Mismo[1].

El ciberfeminismo, el feminismo digital, el activismo feminista en línea, etc., son unas pocas entre muchas expresiones que se refieren a las actividades políticas feministas en la realidad virtual, nuestra dinámica procesal dentro del entorno virtual. Ya desde hace muchos años, las ciberfeministas venimos contribuyendo a resaltar las estructuras rizomáticas, la no linealidad, las rupturas y la disrupción que han infundido el debate sobre la tecnocultura con esperanzas de acceso y transformación.

El activismo producido por las feministas en línea ha girado en torno a sacar a luz las armas patriarcales de vigilancia y control de los cuerpos de las personas y el conocimiento. Ha sido sobre descifrar, aunque sea parcialmente, el código maestro y liberar nuestros deseos mientras tejemos redes solidarias. Siguiendo fielmente nuestros encuentros encarnados con la realidad sensible, las ciberfeministas promovimos un activismo en torno a "realida-

des sociales y corporales vividas, en las que las personas no le temen a su afinidad articulada con los animales y las máquinas, ni le temen a las permanentes identidades parciales y posiciones contradictorias" (Haraway, 1991:154).

Con sus filtros políticos, fuimos capaces de ver el mundo en tonos de verde, ultravioleta y rojo. Y mientras inevitablemente fuimos testigos de la profunda reestructuración del comportamiento social, las instituciones, los conceptos y la amalgama y dilución de las fronteras entre humano y máquina, masculino y femenino, público y privado, el yo y lo Otro, todo lo cual porta un gran potencial para desmantelar la objetividad desencarnada del humanismo y sus proyectos de dominación y colonización, también fuimos testigos de la gran lucha de las corporaciones, las organizaciones internacionales y los gobiernos nacionales por controlar la estructura, contenido y flujo de la información y preservar los proyectos mencionados.

Hoy seguimos experimentando brutalidad extrema, genocidio, despilfarro y odio; el tiempo y los espacios en que vivimos son peligrosos. Se torna difícil dar cuenta de los cambios que se despliegan, por lo que la urgencia que viven los sujetos contemporáneos por responder a las condiciones que cambian tan rápido es quizás mayor que nunca. Dejar intacto el dominio permanente de la lógica de la identidad, a pesar de la proliferación de textos académicos dentro del paisaje intelectual que nos urgen a reconsiderar nuestras relaciones con nosotras, con otros seres humanos y con el mundo que vivimos, y a pesar de los esfuerzos artísticos y del activismo que nos fuerzan a conectarnos con un pensar y un actuar diferentes, es por lo menos aterrador. Por debajo de la subjetividad ciborgiana y de la fascinación con la manipulación y reconfiguración de las partes del cuerpo, la subjetividad llevada hacia fuera de la piel y proyectada en las redes sociales provistas por una internet que alguna vez imaginamos revolucionaria, encontramos una vez al sujeto cartesiano racional.

La micropolítica y el abordaje político afirmativo de las ciberfeministas suele presentarnos mapas dinámicos, temáticos y cambiantes de afinidades, de correlaciones políticas. La política de la afinidad, como la llamaría Donna Haraway, en lugar de política de la identidad. Existe un gran potencial en estos mapas, en la construcción de esas unidades. Confío en que las ciberfeministas no tienen el privilegio de abandonar la nave digital. Pero, de todas maneras, pausan y cuestionan sus compromisos activistas virtuales en conjunto, porque han sido parte de esta lucha de poder estructural que "no traduce bien un mensaje activista", como dijo una activista ciberfeminista entrevistada para este artículo[2].

> ***La subjetividad llevada hacia fuera de la piel y proyectada en las redes sociales provistas por una internet que alguna vez imaginamos revolucionaria, encontramos una vez al sujeto cartesiano racional.***

Escaparle a la velocidad del cambio no es una opción

Como escribió Stephen Pfolh en The Cybernetic Delirium, comando, control y comunicación, los tres actores principales de la cibernética "tienen su raíz en el sacrificio reiterado de otras formas de ser en los mundos en los que 'nosotras' estamos y sobre los que nos comunicamos". La realidad virtual junto con los discursos cibernéticos siempre han tenido dificultades para escapar de las premisas de la metafísica occidental, y cuanto más virtuales devenimos, es decir, cuanto más tiempo pasamos "conectadas", más llegamos a ver la traducción de la economía de lo mismo en los

tendidos de nuestras redes. Por tanto, una tarea importante de las ciberfeministas sería revisar, repensar y reposicionar constantemente nuestro movimiento en las redes virtuales, porque escaparle a la velocidad del cambio definitivamente no es una opción.

Hace algunos años escribí sobre las mutaciones, metamorfosis y transformaciones como los procesos empoderadores de nuestra vida cotidiana. Entonces reconocí que la brutalidad de las relaciones de poder, tal como la conocemos, no había permanecido inmune a esos procesos de transformación resultó empoderada por ellos. Desde entonces, este empoderamiento se ha vuelto extremo. Cuando escribió sobre la sociedad de control en Dos regímenes de locos, Gilles Deleuze señaló: "No confinas a las personas con una autopista. Pero haciendo autopistas multiplicas los medios de control" (Deleuze, 2008: 322).

> ***La brutalidad de las relaciones de poder, tal como la conocemos, no había permanecido inmune a esos procesos de transformación.***

Las autopistas digitales se multiplican. Conceptos como metamorfosis y mutaciones ya no son productos de la ciencia ficción. No lo han sido en años. Son conceptos de gran significación para las instituciones educativas, gubernamentales y científicas y sus compañeras íntimas, las corporaciones. Estos procesos están ligados a industrias bioquímicas donde se tranforman aún más a fin de ingresar al mercado y contribuir al incremento del capital. Una historia familiar, ya explicada por Ingeborg Reichlein en Re-making Eden, donde escribe: "los hallazgos de las investigaciones están disponibles de manera más inmediata en los mercados de valores que en las publicaciones académicas relevantes" (p.247).

Yo misma como profesora académica encuentro esto completamente problemático, porque se vincula de manera directa con una importante pregunta sobre la apropiación de esos procesos de metamorfosis empoderadores; es la pregunta sobre la creciente brecha social entre la minoría rica que puede adquirir los productos finales de las metamorfosis y la vasta mayoría de las personas que no pueden extender sus vidas mediante su apropiación. El activismo feminista en línea se ha hecho esta pregunta en el pasado y ha estado ocupado con esta pregunta y muchas otras también, mientras paralelamente se involucra con los procesos de obstruir la maquinaria maestra de la dominación patriarcal estructural que se extiende a las redes de los entornos digitales.

Club de varones

No son pocos los obstáculos que deben enfrentar las feministas en las comunidades virtuales, pero sus participaciones continúan. Uno de estos obstáculos está vinculado a la persistente retórica de la descorporización, que no ha eludido el campo de la cultura digital a pesar de los numerosos textos teóricos, culturales y filosóficos que problematizan la relación entre lo virtual y lo real. Una ciberfeminista que entrevistamos nos dijo: "Como ya oímos muchas veces: 'es sólo internet, no es REAL'. Pero para mí, este fenómeno es reconocible como algo que confrontamos también en la 'vida real'. Se llama opresión sistemática. Las feministas estamos tratando de evitarla[3].

> ***Uno de estos obstáculos está vinculado a la persistente retórica de la descorporización, que no ha eludido el campo de la cultura digital.***

También, las ciberfeministas continúan su involucramiento con comunidades virtuales a pesar del hecho de la existencia de un per-

sistente esfuerzo por sostener la jerarquía en el mundo virtual y mantener el control sobre la naturaleza "desorganizada"; perseverancia para mantener la economía de lo Mismo junto con los proyectos de capitalismo, militarismo, colonialismo y supremacía patriarcal. Las feministas fueron conscientes de que mientras la revolución de la tecnología de la información revolucionaba casi cada aspecto de la sociedad, las niñas y las mujeres quedaban largamente fuera del circuito[4].

Hace unos años, Looui y Flanagan sostenían que el cibefeminismo no había alcanzado su potencial liberador debido a todas las problemáticas culturales y sociales que rodeaban el campo de la tecnología de la información (2007:181). Y hace apenas unos días, el 14 de agosto de 2014, Dave Smith confirmó el ya familiar relato al reconocer en Business Insider que las mujeres tienen sólo entre 10 y 20% de los trabajos técnicos en las empresas de tecnología. Al parecer, en los últimos 11 años no se han visto demasiadas alteraciones de género cuando llega el momento de diseñar y crear nueva tecnología. La actividad profesional de la tecnología de la información parece seguir siendo una actividad del club de varones.

De todos modos, sabemos que los cambios son procesuales y que el ciberfeminismo hoy es más sobre cartografía, sobre un mapeo digital donde los mapas siempre pueden trazarse en forma diferente. Y nuestra tarea no es reaccionar ante la brutalidad de las relaciones de poder y sus reforzados sistemas inmunológicos, sino en convertirnos en agentes activas de la producción de cambios con el fin de aportar intrusiones capaces de desmantelar este organismo y sus ataduras conceptuales, las que mantienen a la "brutalidad" en su lugar como un marcapasos que regula sus latidos. Después de todo, nos encanta estar conectadas. ■

En la web:
https://pillku.org/article/convertirse-en-agente-de-cambio/

....

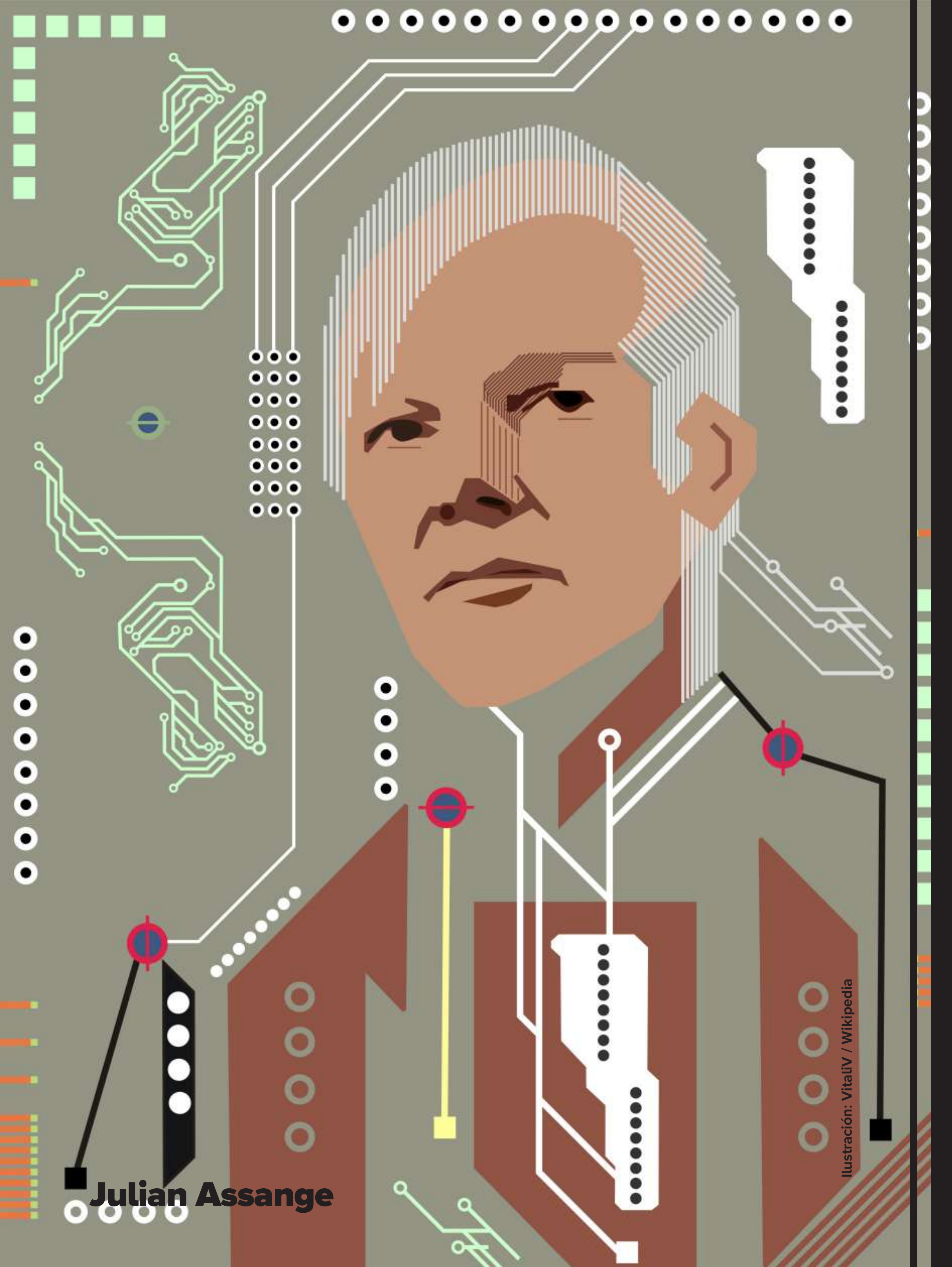
Notas:

1. Luce Irigaray. Ese sexoi que no es uno. Ediciones Akal, 2009.
2. Jadranka Ćuzulan, Bosnia y Herzegovina.
3. Ciberfeminista de Serbia.
4. Margolis y Fisher. Unlocking the Clubhouse: Women in Computing, Massachusetts Institute of Technology, 2003.

Referencias:

Deleuze, Gilles, 2008, Dos regímenes de locos, Pre-Textos.
Haraway, J. Donna, 1991, Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature, New York: Routledge.
Looui, Suyin, Mary Flanagan, 2007, "Rethinking the F word: A review of activist art on the Internet", In: NWSA Journal 19.1, pp. 181-200. – Margolis and Fisher, 2003, Unlocking the Clubhouse: Women in Computing, Massachusetts Institute of Technology.
– Pfohl, Stephen, 1997, "The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener", Ctheory.net. No. a044 30 January 1997. Ed. Arthur and Marilouise Kroker. 10 January 2006. http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=86

Ciberespionaje



Julian Assange

Ilustración: VitaliV / Wikipedia

Quién defiende a quienes defienden los derechos humanos

Por Nikole Yanez

El gobierno y las coorporaciones multinacionales de la tecnología han adoptado el espionaje en línea como modelo de negocio y como una herramienta de vigilancia.

Este año hemos visto mucha atención en el cifrado. Tanto de la implementación de cifrado punto a punto (e2ee) en herramientas como whatsapp, sino también de boca de políticos que exigen acceso a comunicaciones cifradas a través de puertas traseras.

En muchos países se están generando programas o legislaciones relacionadas a la ciberseguridad que lamentablemente no tienen una perspectiva de derechos humanos al contrario han dado a las fuerzas de seguridad y agencias de inteligencia más libertad para interferir y monitorear nuestras comunicaciones.

La vigilancia digital se presenta a menudo como una necesidad, a través de nuevos marcos legales, campañas de los medios de comunicación y la política del miedo, los gobiernos han creado la aceptación de la vigilancia digital.

Existe un gran negocio de espionaje como por ejemplo hacking-team, gamma international y otros, vendiendo herramientas de espionaje a quien pone el dinero. Así que hay avances pero también importantes riesgos. Creo que necesitamos redefinir cómo nos comunicamos en Internet para crear mejores estándares, los cuales protejan a las personas de forma predeterminada, sin esto las personas defensoras de derechos humanos se encuentran en una larga carrera.

Por el momento las y los defensores de los derechos humanos necesitan aprender mucho, tener y desarrollar herramientas de software libre seguras ante la vigilancia. Internet se ha vuelto cada vez más en un medio muy importante para las comunicaciones. Utilizar un telefóno se ha convertido en una puerta para el seguimiento y el espionaje.

Las y los defensores de derechos humanos que luchan contra las coorporaciones multinacionales y contra la opresión del gobierno se ven en una mayor exposición del resto de la población. La vigilancia puede adoptar muchas formas diferentes. Vemos que los teléfonos son interceptados, cuentas de correo electrónico y redes sociales crackeadas para la extracción de redes de información



Uno de los casos es el del COPINH Consejo Cívico de Organizaciones Populares e Indígenas de Honduras, quienes han recibido mucho ataques a sus cuentas de redes sociales, blogs y dispositivos móviles.

Las discusiones sobre privacidad, los límites entre lo privado y lo público y los impactos de la vigilancia digital son casi inexistentes. La vigilancia y su expresión digital se acompañan a menudo de violencia sociopolítica dirigida a silenciar a las voces críticas de la sociedad y a imponer transformaciones territoriales y económicas. La Vigilancia Digital en este contexto es un primer paso para conocer dónde, cuándo, qué y con quién trabajan y viven las personas defensoras de derechos humanos. Las agresiones casi siempre siguen después.

y contactos. Los sitios web, las cuentas de redes sociales y los blogs están siendo monitoreados y modificados para intimidar, difundir información falsa o virus. Las computadoras y los teléfonos móviles están siendo robados o infectados con software de espionaje que los convierte en dispositivos de rastreo, escucha y observación.

> ***En 2005, un miembro de la justicia en Guatemala nos alertó que la Oficina de Inteligencia de la Presidencia había estado reconstruyendo perfiles [psicológicos, sociales y políticos] de alrededor de 800 personas del movimiento de derechos humanos. Estos perfiles fueron generados a partir de la información obtenida a través de la vigilancia de su comunicación, incluyendo sus llamadas telefónicas, correos electrónicos y, obviamente, también utilizando la vigilancia física en los casos que consideraban necesario. (...) Y no son sólo las instituciones gubernamentales las que realizan la vigilancia digital. También hemos registrado actores privados que tienen acceso a la información de la vigilancia digital realizada por la inteligencia militar. – Defensora de Derechos Humanos (Guatemala)***

> ***Hay vigilancia, (...) que tiene la intención específica de paralizar y sembrar el miedo. En lugar de decirte, vamos a matarte o algo así, dicen, sabemos lo que estás haciendo, sabemos dónde estás, estás siendo vigilado. Defensora de derechos humanos (México)***

¿Cómo impacta a las defensoras y defensores la vigilancia digital?

El miedo es un objetivo de violencia sociopolítica, vigilancia digital y física son parte de esta estrategia para imponer el miedo. El miedo puede paralizar a las personas, aislarlas, fragmentar las estructuras organizativas e imponer el silencio.

Es la herramienta perfecta para instalar un estado de impunidad, creando un clima en

el cual los agresores pueden actuar libremente y repetir sus prácticas una y otra vez.

¿Existen opciones ante la vigilancia digital?

Front Line Defenders[1] para mejorar la seguridad de la información y la comunicación digital recomienda lo siguiente:

- **Kit básico de seguridad** Electronic Frontier Foundation consejos, herramientas y procedimientos para una comunicación en línea más segura.

- S**ecurity in-a-Box** Front Line Defenders y Tactical Technology Collective; Una colección de herramientas y tácticas para la seguridad digital.

- **El kit de primeros auxilios digitales** Un esfuerzo de colaboración que proporciona apoyo preliminar a las personas que enfrentan los tipos más comunes de amenazas digitales

También proporciona, subvenciones digitales de protección, Análisis de riesgo y Capacitación en Seguridad, Pasantías de Descanso y Recuperación y el evento de la Plataforma de Dublín.

> ***Efectivamente, el impacto psicosocial entre otros implica que afecta nuestro derecho a la libertad de expresión. Nos obliga a tener cuidado con lo que decimos, o no comunicar o decir cosas concretas. (...) La desconfianza es tal que ni siquiera confiamos en los mecanismos que deberían darnos la posibilidad de comunicarnos con seguridad. – Defensora de Derechos Humanos (Guatemala)***

Trabajan en colaboración del programa de protección general y otras organizaciones para garantizar que la seguridad digital está integrada con otros aspectos de la seguridad integral. Realizan talleres para defensores y defensoras, misiones de apoyo para brindar seguimiento personalizado en casos de vigilancia digital. ■

En la web:
https://pillku.org/article/quien-defiende-a-quienes-defienden-los-derechos-hu/

....

Este artículo esta basado en:
Vivir bajo vigilancia digital: Percepciones y experiencias de defensores de los derechos humanos .
Entrevista a Wojtek Bogusz Coordinador de sistemas de información en Front Line Defenders.

Notas:
1. Front Line Defenders es una organización internacional con sede en Irlanda que trabaja por la protección de los defensores de los derechos humanos en riesgo, personas que están en peligro por defender los derechos de los demás. Front Line Defenders brinda apoyo práctico a través de subvenciones de seguridad, capacitación en seguridad física y digital, incidencia y campañas.


NO MÁS
ESPIONAJE
MASIVO!!!

Tejiendo redes de protección digital

Por Estrella Soria

Los relatos y narraciones de las personas son recursos culturales que, en gran medida, dan sentido a una idea, a un proyecto y a la vida de las personas, por lo tanto es propio reconocer los relatos de las personas que contribuyen a comprender cómo se han construído los discursos sobre la "seguridad" en entornos digitales.

La digitalización como promesa de la modernización, junto con la innovación, han sido agentes de ventas en la forma como hemos consumido la tecnología. Pícale aquí, guardale acá, dale click en enviar y ya está. Nos han asignado los algoritmos para gestionar nuestros datos y archivos, muchos de ellos diseñados para que los fabricantes, proveedores de servicios y desarrolladores nunca dejen de ganar. Qué buen negocio.

Han sido los ecos críticos de posiciones contrarias, las evidencias de wikileaks, las revelaciones se Snowden, las filtraciones de Hackim-team, quienes han colocado el tema con más fuerza y hace que se revisen los actores, las condiciones y los soportes sobre las cuales se pone en acceso o se protegen los datos que generamos en cada operación cuando usamos la tecnología digital y las telecomunicaciones. Proteger, gestionar o defender (los datos o la vida) entran al mismo saco de lo que signifique asegurar. En la actualidad el término seguridad no está exento de problemas conceptuales y semánticos. ¿Qué es la seguridad? Es ambigua en su contenido y en su forma. No es fácil identificar el nivel de aplicación, ni el espectro de referencias al que hace mención. En el lenguaje común la seguridad es asumida como una cualidad de los sujetos que están libres de amenazas o de agresiones a su individualidad, la pregunta es quiénes tienen hoy en día esa condición, fuera y dentro de los entornos digitales.

¿Cuál es el objeto referente de la seguridad?

Casi siempre depende del paradigma con el que se aborda el problema. Considerando que las políticas de seguridad responden a intereses concretos, es posible decir que no todos los intereses se reflejan en la formulación de la política institucional que establezca un modelo de seguridad, por lo cual puede haber sectores excluidos de la misma, o inclusive amenazados por su puesta en marcha.

Los imaginarios en los que se ha concebido la ciberseguridad, la seguridad informática o la seguridad digital han sido temporales y

obedientes a contextos concretos en donde en América Latina influye la importación, la traducción, el lanzamiento de libro, la película o la tendencia conceptual de la cooperación del momento.

Ante el alto nivel de impunidad, en muchos contextos de América Latina entonces, la protección y preservación de las personas en contextos hostiles no sólo no se puede confiar en la seguridad del Estado, sino gestionar el acceso individual y colectivo a los recursos que permiten llevar una vida digna. El desafío en los entornos digitales es igual de grande. Por ejemplo, cuando se habla de seguridad y justicia para las mujeres desde el Estado ¡qué terror! Ahí sí que hemos reconocido que el autocuidado y las redes solidarias son nuestra mejor estrategia para incrementar nuestra protección.

Aunque existe la percepción de que internet es un espacio que permite la emprendedora "innovación" con el cumplimiento de protocolos técnicos como única condición de participación en la red, ciertos y posibles gracias a las tecnologías éticas, no se puede omitir que la gestión de los factores técnicos, legales, político y sociales de la compleja red de redes, se encuentran a merced de las regulaciones estatales y de mercado, dejando al usuarix promedio sometidx a un relación esquizofrenicamente desigual.

Entonces, cuando se refiere a la "seguridad" en entornos digitales pareciera que se habla sólo es una parte necesaria de las transacciones monetarias en línea, donde ahí sí se contemplan muchas medidas de verificación con banderas de la regulación en el internet, pero esos acuerdos no se proponen, ni alcanzan a revertir los beneficios de los monopolios sobre las personas.
Es probable que la percepción de nuestro rol en el internet también sea borroso. El surgimiento del prosumo hace parecer que la infraestructura del internet sea gratuita, desconociendo que somos lxs usuarixs quienes aceleramos los ciclos económicos y tecnológicos sólo con el uso de la infraestructura. Somos productorxs, consumidorxs y la mercancía. Eso explica que las empresas dueñas en internet se beneficien del tratamiento de lo "público" y estén menos dispuestas a invertir en garantías de protección para le usuarix.

Cuando se complejiza el rol del usuarix común de la red, es clara la posición de vulnerabilidad dentro del contrato social en la red. Este estado de cosas tiene beneficiarios claros: por un lado, "la industria de los intermediarios se beneficia de todo aquello que queda en la zona gris entre lo público y lo privado, y que en la práctica son tratadas como "cosas públicas" pero monetizadas como cosas privadas." Esta ambigüedad propicia la explotación de los datos sin el consentimiento o el conocimiento de lxs usuarixs.
Diversas organizaciones trabajan en América Latina para localizar las tensiones y contradicciones del uso de la internet, organizaciones que generan información útil para quienes se encuentran en clara desventaja. Fue así que pensando en el artículo, me atreví a preguntar a algunas de sus colaboradoras sobre la narrativa e ideario desde dónde se promueve la auto-protección digital.

Derechos Digitales

¿A quién dirigen sus materiales?
Depende de cada caso, siempre de acuerdo al público que estamos apuntando, hay materiales que esperamos sean mas de público general como la campaña de anonimato o a veces nos toca darle forma a informes mas técnicos como este estudio acerca de la protección de datos en las tarjetas de transporte público que probablemente tenga una llegada mas específica, pero siempre trabajando dentro de los

mismos ejes de defensa y promoción de derechos humanos en internet, como privacidad , libertad de expresión para la diversidad y acceso al conocimiento.

¿Qué importancia tienen las narrativas en tu organización?

Construir discursos activos desde nuestra postura es importante para invitar a nuestro público a que se haga parte de un discurso, una de nuestras formas favoritas presentar evidencias en forma de infografía y levantar alertas.

Pero tampoco nos gusta explicar tanto. También detectar narrativas negativas nos sirve para ir detectando a qué lugares apuntar, cómo podemos defendernos, hay enemigos perfectos como el TPP, que sirven para levantar la importancia de determinados temas, pero también lo son ideas aparentemente inocentes como 'no tengo nada que ocultar' que sirven a las autoridades para ejercer medidas de 'protección' que son mas invasivas y que terminan violando privacidad y vigilando a ciudadanos comunes sin tener realmente un impacto en la seguridad de las personas.



¿Cómo se elaboran las narrativas en sus producciones? ¿Desde dónde se dice?
Tratamos de que todo el material que producimos sea lo más atractivo posible, en todos los brief que hacemos están de manera obligada las características: choro, bacán, joven, buena onda, (además de la licencia cc-by).
Al ser temas tan áridos, ya sean temas técnicos o de abogados, están llenas de tecnicismos, por lo que mucha parte del trabajo es 'traducirlas' también tratamos de que las narrativas sean lo suficientemente amplias e inclusivas (porque como nos demoramos en producir una imagen queremos que dure mucho tiempo jeje) y en este tipo de trabajo, los cambios son pequeños y bastante lentos, trabajamos mucho con el fracaso pero siempre con nuestro mejor esfuerzo.

¿Cómo sistematizar experiencias vivenciales de aprendizaje a través de los manuales? ¿a quienes y cómo les hablas?
Lo importante de decir algo, es que se entienda lo que estás diciendo, muchas veces lo mas interesante para los lectores es la entrega de beneficios como 'tips' o herramientas, pero lo que esperamos conseguir es una reflexión crítica, respecto de las conductas de riesgo o la forma de enfrentar los problemas, ya que los servicios en internet son dinámicos, y el día de mañana nuestra app favorita podría estar cambiando de dueños o vendiendo nuestros datos y para protegernos. Entonces lo mejor que podemos hacer, es mantenernos atentos.
Las respuestas son de: Constanza y Vladimir.

Sin miedo a las calles

¿A quién dirigen sus materiales?
Los materiales que hacen parte de la Caja de herramientas antirrepresivas están dirigidos a grupos y personas que luchan por la transformación social. Personas que se juntan con otras para salir a la calle a reclamar lo que consideran justo. Sin embargo, consideramos que la represión no solo opera sobre estas personas. Por ejemplo, el miedo como mecanismo represor opera sobre toda la sociedad, y quien tiene la capacidad de suscitar el miedo en alguien se apropia de su voluntad. Por eso nuestro colectivo se denomina A las calles sin miedo, porque esperamos aprender a afrontar el miedo con distintas herramientas, desde el trabajo corporal hasta el conocimiento técnico sobre riesgos que corremos ante un ataque por parte de la policía. Y todas las personas, hoy día, somos vulnerables frente a la violencia policial, estemos o no estemos en una manifestación.

¿Qué importancia tiene las narrativas en tu organización?
Nos preocupa principalmente que sean comprensibles por el mayor número de personas. Aunque los materiales los hemos desarrollado personas que fuimos a la universidad y que habitamos una ciudad capital, nos interesa que puedan ser de utilidad entre personas campesinas, estudiantes y trabajadoras. Por eso trabajamos mucho en los contenidos visuales, por eso procuramos reducir los textos al máximo y empleamos tamaños de letra grandes en muchos casos. Queríamos que la información fuera útil y de fácil acceso. Además, nos interesamos por partir de referencias reales para ejemplificar algunas de las herramientas (por ejemplo de primeros auxilios). Así mismo, en el juego procuramos incluir espacios y personajes diversos, que pudieran ser significativos para diferentes grupos sociales.

¿Cómo se elaborarán las narrativas en sus producciones? ¿desde dónde se dice?
Nuestro colectivo se conformó en respuesta a la brutalidad policial que se ejerció contra el movimiento campesino durante el paro agrario de 2013 en Colombia. Las personas que integramos el colectivo venimos de procesos, experiencias e intereses muy distintos y

así mismo, nos interesaba hacer materiales que sirvieran a personas más allá de la gente con la que solemos trabajar. Eso ayuda mucho a construir narrativas más amplias, no centradas en un solo discurso. Todos los materiales fueron revisados por varias personas del colectivo, además consultamos a personas expertas en los diferentes temas (medicina, enfermería, psicología, comunicación, derecho, tecnología, juegos de mesa) y a personas que trabajan o integran algunas de las organizaciones sociales a las cuales queríamos que llegara el material. Así, no podemos decir que el material recoge todas las voces pero sí ha habido un intento permanente porque los materiales y las actividades que realizamos sirvan para alimental y ampliar cada ver más el panorama, tanto de las necesidades como de las capacidades que tenemo, tanto las personas como los grupos, en la búsqueda de estrategias contra la represión policial e institucional en general.

¿Cómo sistematizar experiencias vivenciales de aprendizaje a través de los manuales?

Lo primero que hicimos, antes de construir los manuales, fueron unas jornadas antirrepresivas. Cada uno de los manuales surgió de un taller en el marco de las Jornadas (que realizamos en 2014). Los talleres fueron inicialmente diseñados por nosotros y nosotras. Luego de las Jornadas hicimos una evaluación y una retroalimentación a partir de lo que compartieron las asistentes. Con eso, estuvimos poco más de dos años trabajando en los textos y el diseño de los manuales. Consultamos otros manuales, tanto físicos como digitales, consultamos a las personas que mencioné arriba, compartimos los materiales con compañeros y conocidos. También jugamos Compa en muchas ocasiones. Primero entre las personas del colectivo, luego invitamos personas cercanas luego hicimos jugadas públicas. Jugamos con niños y niñas, jugamos con miembros de algunas organizaciones, con personas que diseñan juegos, y así fuimos cada vez recogiendo comentarios, preguntas y necesidades concretas del juego. Hasta que paramos y dejamos el juego como está hoy.

En marzo de 2016 hicimos nuevamente unas jornadas antirrepresivas, donde presentamos la Caja y el juego y convocamos a personas de varias organizaciones a discutir sobre temas que se quedan por fuera de los manuales y el juego. Abrimos un espacio para hablar sobre posibles escenarios de reconfiguración de la represión luego de un posible Acuerdo entre el gobierno colombiano y la guerrilla de las Farc, donde participó una compañera que nos compartió algo de la experiencia en Guatemala. También abrimos otro espacio para hablar sobre militarismo y feminicidio en Medellín, Colombia. Y aparte de ese espacio, hemos realizado talleres con organizaciones específicas, a partir de los cuales continúa el proceso de retroalimentacón. Finalmente, con un colectivo amigo que hacen radio, estamos realizando una serie radial sobre estrategias para infundir miedo socialmente. Eso esta en proceso actualmente.

Genios de Internet – Fundación Karisma

¿A quién dirigen sus materiales?

En el caso de la guía Genios de internet pensamos en las personas usuarias de internet, especialmente de redes sociales, correos electrónicos, servicios en línea (como los que ofrecen los bancos), etc… pero que no son personas especializadas en temas de seguridad digital y probablemente puedan tomar decisiones básicas pero no menos importantes para proteger su privacidad en la red.

¿Qué importancia tiene las narrativas en tu organización?

En Karisma nos interesa que las investiga-

ciones y proyectos que desarrollamos o en los que participamos lleguen a distintos tipos de audiencia, por ejemplo, algunos son dirigidos a personas usuarias, otros son más especializados y técnicos. Aunque nuestro público objetivo por lo general son personas en Colombia, en ciertos casos no son mensajes solo para este país, sino que están relacionados con temas mundiales o regionales y en esa medida el mensaje y el formato cambia. Por eso, a lo largo del tiempo hemos explorado lenguajes y formatos que nos permitan comunicar y compartir lo que hacemos de manera efectiva.
En ese camino hemos trabajado infografías, cartillas e informes, y hoy en día estamos enfocados en explorar narrativas mucho más visuales como GIFs, animaciones y fanzines.

¿Cómo se elaboraran las narrativas en sus producciones? ¿desde dónde se dice?
En la mayoría de ocasiones el punto de partida son informes, reportes o investigaciones que se están llevando a cabo en los temas que trabajamos (seguridad e intimidad, innovación social, gobernanza de internet, acceso, libertad de expresión y género) de allí delimitamos un mensaje a trabajar y público objetivo, para encontrar el formato más adecuado. En Karisma hemos procurado tener un tono cercano y amigable con la audiencia, pues sabemos que nuestros contenidos deben ser comprensibles para diferentes personas y no solo expertos en los temas, nos inclinamos más por un tono informal sin serlo por completo. El trabajo se desarrolla gracias al equipo del área de comunicaciones (entre comunicadores, diseñadores gráficos, editoriales y web) que trabaja en colaboración con las personas investigadores que hacen parte de las líneas temáticas de la fundación.

¿Cómo sistematizar experiencias vivenciales de aprendizaje a través de los manuales? ¿a quiénes y cómo les hablas?
La guía Genios de internet se ha convertido en una herramienta pedagógica para abordar el complejo universo de la seguridad digital en internet. Su objetivo es impulsar buenas prácticas entre las personas usuarias que les permitan proteger y defender derechos fundamentales como su privacidad y libertad de expresión. Han servido como herramienta en talleres de seguridad para diferentes comunidades como un inicio en su auto protección. Partimos desde la idea de una persona usuaria que quiere empezar a protegerse, o que necesita iniciar este camino por su actividad, por ello cada cartilla contiene una serie de tips muy sencillos y claros acompañados por referencias que les ampliarán la información. El lenguaje es directo y se trata de pasos a seguir en el enorme mundo del auto-cuidado. Al ser una guía bajo una licencia abierta, que ahora se encuentra disponible en formatos fanizine y animación corta, alentamos a al audiencia a que pueda hacer remix , traduzca e incluya nuevos pasos.

Las respuestas son de María Juliana Soto y Nathaly Espitia de Fundación Karisma.

Guía de Seguridad Digital para Feministas Autogestivas

Con tantas herramientas de seguridad… ¿Cómo saber cuales sirven tus necesidades especificas? Esta guía se propone facilitar los mejores consejos con base a las actividades y los espacios digitales que se habitan, y de los cuales quieres apropiarte.
También sugieren recomendaciones más avanzadas para lxs ciberpunkies'; o lo que llaman, disidentes digitales, quienes pueden llegar a necesitar una seguridad mayor. Reiteran que más allá de la tecnología que usas

nada en el mundo digital es garantizado para ser 100% seguro, así que siempre tiene sentido utilizar un nivel de vigilancia y tener presente ser muy consciente de tu seguridad. No te asumas invincible… ¡Nadie lo es!

Guía Zen

El arte de que la tecnología trabaje para ti Asociación para el progreso de las Comunicaciones PC y Tactical Technology Collective La guía fue construida desde la base y pensado para la comunidad de mujeres y personas trans*, activistas, defensoras de derechos humanos y tecnólogas. Diseñada para aglutinar un compilado creciente de informaciones y recomendaciones útiles que resuenen con las necesidades, experiencias y activismos, cuando estamos conectadas pero también cuando no lo estamos. Los contenidos listados en esta guía han sido creados en respuesta a las demandas de nuestra comunidad por ideas y asesoramiento en relación a temas importantes pero que no se encontraban propiamente documentados en otros lugares. La guía actual cubre esencialmente dos temas que se superponen:

Primero ¿cómo podemos "diseñar presencias apropiadas" que refuercen la habilidad para comunicar y trabajar de manera segura cuando estamos conectadas?

Segundo ¿cómo podemos de manera colaborativa "crear espacios seguros" (conectados o físicos) que permitan a nuestras comunidades compartir, comunicar y crecer?

Alrededor de 80 participantes y facilitadoras en gran parte originarias del sur global y se focalizó en los desafíos enfrontados por las mujeres y personas trans en espacios conectados, pero también fuera de ellos, con el objeto de compartir estrategias y herramientas para proteger mejor nuestra privacidad y seguridad, así como para mejorar el compartir conocimientos sobre esos temas dentro de sus comunidades y organizaciones. Se basa en historias y prácticas creativas por parte de activistas de base, activistas de la privacidad, facilitadoras de seguridad digital y holística, así como personas creando tecnologías alrededor del mundo.

En un entorno de tal complejidad, las actividades que desarrollamos (en línea y fuera de internet), nuestras identidades y realidades pueden parecer separadas, pero resultan a menudo profundamente entrelazadas. Por todo ello, puede darse un alto nivel de confusión o incertidumbre acerca de las intenciones, identidades y acciones de los demás y todo ello puede volvernos fácilmente ansiosas o deseosas de retirarnos de cualquier tipo de actividad en su conjunto.

¿Cómo podemos como mujeres y personas trans desarrollar niveles de confianza y una mayor sensación de seguridad cuando utilizamos tecnologías efímeras para crear contenidos, relacionarnos con las demás, crecer redes de confianza, y crear espacios seguros para nosotras mismas? Explorando algunos de los comportamientos que podemos adoptar, y adaptar, individualmente y colectivamente para desarrollar los niveles de confianza y de seguridad que necesitamos para seguir disfrutando de las libertades y el empoderamiento que internet nos ofrece de forma única. ■

En la web:
https://pillku.org/article/tejiendo-redes-de-proteccion-digital/



Ilustración: Mez K. Lit / Pillku

REVELACIONES

Para quién trabaja el discurso de la seguridad digital

Por San H.

Una marea de información es lo que llega cuando abrimos los ojos al funcionamiento de la vigilancia ejercida desde todo tipo de dispositivos digitales y electrónicos por agencias de inteligencia y espionaje.

Diferentes capas contienen a diversos actores en esta disputa por el control de la información y por saber lo que piensa, dice y hace la gente, para a partir de ahí crear productos de consumo y manipulación de la opinión pública a escala mundial o local dependiendo de las necesidades de turno. Vivimos en una fantasía. Los medios al servicio del poder nos cuentan historias que no coinciden con la realidad que vemos. Nos ocultan información. Nos dan información falsa. El sistema dominante del planeta es un gran circo.

En esta coyuntura trabajar temas relacionados a la tecnología da cierta desesperanza. Pues cuando pensamos en una mayor privacidad a la hora de comunicarnos y lo compartimos con organizaciones o movimientos nos damos cuenta que también de forma indirecta estamos favoreciendo un discurso sobre seguridad que es contrario al tipo de sociedades libres en las cuales queremos vivir.

¿Qué intereses hay detrás de la "seguridad informática"? ¿Por qué ahora cuando la cooperación internacional para proyectos de desarrollo se está extinguiendo los Estados Unidos tienen agencias enteras dedicadas al financiamiento de desarrollo de proyectos de software de cifrado para garantizar la democracia?

Preocupa ciertamente el hecho de que toda la tecnología que usamos para mejorar nuestras comunicaciones es también creada por proyectos que vienen del norte. Hay que mirar con atención la falta de proyectos de "cifrado" o "protección digital" impulsados desde América Latina. Por ahora, quiénes tienen un poco más de conocimientos de estos temas y tienen alguna sensibilidad social colaboran con organizaciones y sociedad civil para ayudar a que disminuyan los efectos de la vigilancia masiva. Otras personas o colectivos más especializados ayudan a personas defensoras en situaciones de riesgo o más expuestos a vigilancia estatal o de servicios de inteligencia. Algunas de las herramientas compartidas en estos ambientes se encuentran reseñadas en este número de Pillku. Sin embargo, no es posible garantizar de ninguna forma que alguna de estas herramientas sean "realmente" seguras.

Es mentira que usando Signal estamos "seguros". Pues en términos informáticos la seguridad como tal no existe. Menos con una aplicación de mensajería que todavía se basa en el protocolo SS7[1] que está abiertamente probado que es totalmente vulnerable[2] incluso en dispositivos cifrados o que usen el cifrado en sus comunicaciones.
Al no poder saber con certeza sobre si algo es o no "seguro", debemos presumir que toda comunicación está comprometida. Por lo tanto, la "seguridad digital" también es un discurso que favorece a cierto sectores de la economía informática o de inteligencia.

> ***¿Qué intereses hay detrás de la "seguridad informática"? ¿Por qué ahora cuando la cooperación internacional para proyectos de desarrollo se está extinguiendo los Estados Unidos tienen agencias enteras dedicadas al financiamiento de desarrollo de proyectos de software de cifrado para garantizar la democracia?***

Signal es un protocolo abierto para el cifrado de las comunicaciones pero no tiene soporte para federación. Lo cierto es que cada vez más los protocolos que representaban un camino común para seguir teniendo servicios distribuidos y descentralizados (como XMPP), han sido comprados o usados por grandes corporaciones como el caso de Google con su anterior Google Talk basado en XMPP y federado, y su implementación de Hangout que rompió la federación con XMPP. O el caso el caso de Etherpad, que parece estar perdiendo fuerza con el reciente anuncio de cierre de TitanPad.com.
En cuanto a los derechos de internet, algunas de las ONGs que tocan el tema en América Latina muchas veces utilizan ejemplos de países que de una u otra manera y con sus errores han emprendido un camino de independencia política y también de región. Me llama mucho la atención que esto no se hable, que esto parezca normal.

Teniendo en cuenta que las herramientas de espionaje vienen en gran medida del norte **parece a propósito el desvío de la atención hacia casos que desprestigian a gobiernos progresistas en América Latina, y no nombrar la injerencia de los Estados Unidos en cuanto a espionaje en la región**, la discusión política de fondo es a quién le hacemos el juego cuando abordamos la "seguridad digital" como estrategia para mejorar las condiciones de personas luchadoras sociales o defensoras de derechos.
Están quiénes se acomodan al discurso y las narrativas que el sistema necesita. Aquellos que usando las contradicciones del sistema se aprovechan de él para sacar una tajada. **Las neoONGs que hablan de privacidad en internet mientras hacen acuerdos de cooperación con Google.**

También está la falta de iniciativa de nuestra región de tomar mayor protagonismo. Estamos varios pasos atrás y esto nos da mucha desventaja. Ni siquiera tenemos nuestros propios foros de Internet, Gobierno y Sociedad Civil, quiénes impulsan estos foros internacionales (como IGF) son las corporaciones (Goole, AT&T y otras) con la preponderancia política y económica de los Estados Unidos como los dueños de internet.

El Internet Freedom Festival que parece una iniciativa tan linda y novedosa por nuestros derechos, está plagada de personajes corporativos y de agencias de cooperación estadounidense, vinculadas al Departamento de Estado y a Radio Free Asia (una especie de Radio Martí para Asia pero mucho más grande). Sin duda los esfuerzos de la EFF son muy valiosos. Y han realizado grandes



Propaganda de ayer y de hoy / Imagen: https://flic.kr/p/gnmcb

aportes. Pero **es necesario tener nuestros propios propios referentes.** Y así entablar colaboraciones con el resto del mundo. Pero desde nuestras autonomías, y pensando en nuestras propias agendas. Que son muy diferentes a las agendas de resistencia en SilliconValley.

Necesitamos espacios dónde movimientos sociales de América Latina puedan construir un debate y una agenda común de trabajo en temas de tecnología. **Aquí sectores políticos con movimientos deben trazar un plan de trabajo** para poder dar pasos en una construcción regional de Protección Digital y de desarrollo de software libre. Nuestra región debe ser pionera en la constitución de verdaderos derechos humanos en el uso de una herramienta como internet.

Necesitamos seguir construyendo alternativas desde el sur, y especialmente desde América latina, porque esta lucha no es nueva, pero ahora está en **una etapa de sofisticación más compleja y es determinante el rol que juguemos** como sociedad civil, movimientos sociales y estado.

En la web:
https://pillku.org/article/para-quien-trabaja-el-discurso-de-la-seguridad-dig/

Referencias:
1. https://hipertextual.com/2016/06/ataque-ss7-whatsapp-telegram
2. http://globbsecurity.com/vulnerabilidad-ss7-espionaje-masivo-38808/



En quién confiar a la hora de elegir servicios web

Por Pillku

Puede resultar a veces complicado elegir un proveedor de servicios con enfoque social y que realmente se preocupe y cuide nuestras comunicaciones, y no las ofrezca como mercancia para empresas o gobiernos.

Lamentablemente en el panorama de internet tan sólo seis empresas proveedoras de servicios de dominio y hosting concentran el 49 por ciento de toda la operación global. Empresas como Wilwest Domains o GoDaddy están a la cabeza. Por eso es importante el apoyo que se pueda dar a organizaciones que se han preocupado por tejer redes de confianza, y operan bajo **lógicas fuera del mercado** (Riseup/MayFirst/CódigoSur/Otros).

Quénes brindan servicios web basados en cadenas de confianza con la gente y **se preocupan verdaderamente por cuidar la información de organizaciones, activistas y movimientos sociales, realizan su trabajo por convicción.** Por ejemplo, MayFirst es una cooperativa que agrupa diferentes organizaciones entre México y Estados Unidos, mientras que CódigoSur es una organización que agrupa organizaciones principalmente de América Latina.

Las relaciones establecidas y el contrato social sobre el que están basados estos servicios va mucho más allá de la relación cliente-proveedor. Para participar o adquirir servicios por lo general se realizan membresías o cuotas de colaboración. Riseup por ejemplo hace campañas de donaciones para poder mantener los costos derivados de su infraestructura.

A veces se nos pasa por alto que cuando elegimos cualquier proveedor para nuestro servicio en la web, sea un hosting, un streaming, un email o una lista de correo, establecemos una relación con esa empresa y con las personas que trabajan allí. Por eso no da igual utilizar una infraestructura en un proveedor comercial, que invertir recursos, por mínimos que sean, en proyectos que luchan por mejores condiciones tecnológicas y que se preocupan por los derechos y por la privacidad de las organizaciones y personas usuarias.

> ***¿Están los movimientos sociales respaldando a CodigoSur, Riseup, Mayfirst, Nodo50 y otros proveedores de servicios web indpendientes y contrahegemónicos que promueven servicios y economías colaborativas y solidarias?***

Queremos hacer un pequeño recorrido por algunas de las organizaciones que pueden ayudarte de una forma transparente a gestionar diferentes servicios basados en la web.

Riseup

El Colectivo Riseup es una organización autónoma con sede en Seattle y con personas comprometidas a lo largo de todo el mundo. Su objetivo es ayudar en la creación de una sociedad libre, un mundo sin penurias y con libertad de expresión, un mundo sin opresión o jerarquías, donde el poder sea compartido en igualdad. Realizan esto proporcionando comunicación y medios electrónicos a organizaciones amigas comprometidas con la lucha contra el capitalismo y otras formas de opresión.
Servicios que ofrece: Correo electrónico seguro, hosting, SSL, DNS, VPN, Etherpad, XMPP, listas de correo
Sitio web: https://riseup.net

CódigoSur

El colectivo CódigoSur tiene el propósito de colaborar con el desarrollo y la socialización de la comunicación, la cultura y las tecnologías libres en América Latina. Su trabajo se desarrolla por medio de redes de pares y de un modelo descentralizado de gestión. De esta manera, ofrecen servicios tecnológicos libres y seguros a organizaciones, movimientos, colectivos y personas que promueven los derechos humanos, la ecología, la comunicación, la tecnología, las libertades individuales y colectivas y los procesos sociales de emancipación.
Servicios que ofrece: Correo electrónico seguro, hosting, SSL, DNS, CyclopeCMS, VPN, Mumble, Streaming, Registro de dominios, Etherpad, XMPP, listas de correo
Sitio web: https://codigosur.org

MayFirst

Primero de Mayo/Enlace del Pueblo redefine el concepto de "Proveedor de Servicios de Internet" de un modo colectivo y colaborativo. Se reúnen cada año para evaluar su experiencia, planear el trabajo del siguiente año y eligir un Comité de Dirección que llevará a cabo aquello que se decide. Como una cooperativa compran equipo y luego comparten ese equipo de acuerdo con sus necesidades para hospedar sitios web, recursos de correo electrónico y listas de correo y otros servicios.
Servicios que ofrece: Jitsi, correo electrónico seguro, Mumble, Streaming, hosting, listas de correo
Sitio web: https://mayfirst.org

Nodo50

Nodo50 es un proveedor de servicios de Internet sin ánimo de lucro orientado a los movimientos sociales. Desde 1994, el proyecto 'Nodo50' ha proporcionando formación, contenidos, y servicios comunicativos a cientos de grupos y organizaciones del amplio espectro de la izquierda política y social del estado español y latinoamérica.
Servicios que ofrece: correo electrónico, Streaming, hosting, listas de correo
Sitio web: http://nodo50.org

sinDominio

sinDominio es un colectivo de personas y comunidades que nace en 1998 para apoyar tecnológicamente y dar visibilidad en la red a colectivos sociales, centros sociales ocupados, iniciativas a favor de la autonomía de lo social en internet, del conocimiento compartido y del software libre.
Servicios que ofrece: hosting, correo electrónico, ftp, listas de correo
Sitio web: http://sindominio.net/ ■

En la web:
https://pillku.org/article/en-quien-confiar-a-la-hora-de-elegir-servicios-web/

Les hackers no pueden solucionar la vigilancia

Por Dmytri Kleiner

Médecins Sans Frontières (MSF), también conocidas como Médicos Sin Fronteras, es una organización que salva vidas en regiones en guerra o no desarrolladas, proveyendo salud y entrenamiento en más de setenta países. MSF salva vidas. Aun así, nadie piensa que las médicas deban "solucionar" la salud. Se entiende ampliamente que la salud es un problema social y que la salud universal no puede lograrse mediante el trabajo voluntario de las médicas o con donaciones y obras de caridad.

Así como las médicas no pueden solucionar la salud, las hackers no pueden solucionar la vigilancia. Las médicas no pueden hacer desaparecer la fragilidad humana con algun truco médico. Pueden ayudar a mitigar los problemas, atacar las emergencias, pueden ser desinteresadas, heroicas, pero no pueden, por su cuenta, solucionar la salud.
Una de las formas en que las hackers pueden resistir la vigilancia es desarrollando mejores herramientas de comunicación criptográfica y entrenando a las personas en cómo usarlas. Ciertamente este es un trabajo a la que las hackers podemos contribuir, pero no podemos por nuestra cuenta solucionar la vigilancia.

Nada que las hackers hagamos por nuestra cuenta puede eliminar la vigilancia. Así como la salud universal sólo puede ser alcanzada por medios sociales, las plataformas de comunicación masiva que respeten nuestra privacidad también. Las plataformas de comunicacion masiva seguras no pueden ser creadas por intereses privados, ni comercial, ni voluntariamente.

> ***Una de las formas en que las hackers pueden resistir la vigilancia es desarrollando mejores herramientas de comunicación criptográfica y entrenando a las personas en cómo usarlas.***

Como bien sabemos, la salud privada provee salud desigualmente. La razón es obvia, usualmente la necesidad de servicios de salud no se correlaciona con la capacidad de pagarlos. La salud privada significa que a aquellas personas que no puedan pagarla no les será provista por las instituciones con fines de lucro y aunque este problema pueda ser mitigado por el voluntarismo y la caridad, no puede ser resuelto completamente.
Del mismo modo, las comunicaciones masivas que son construidas con fines de lucro, necesitan cobrar una cuota y por lo tanto ser excluyentes o financiarse mediante publicidad. Pueden coexistir otras opciones para usuarias con ex-

perticia técnica, pero son aplicaciones de nicho. Para las masas, las principales opciones disponibles son siempre plataformas bien financiadas con empleadas que hacen mantenimiento, desarrollo y marketineo, sin los cuales es imposible construir una base de usuarias masiva.
Lo lucrativo de las plataformas basadas en publicidad hace que sea difícil competir con ellas, inclusive para los sistemas basados en cuotas, ya que generalmente no producen suficientes ingresos para invertir significativamente en mantenimiento, desarrollo y marketineo, lo que los hace menos atractivos a las usuarias que podrían o quisieran pagar. Pero el mayor problema que liquida a esas plataformas es que la exigencia de la cuota significa que habrá gente que no va a ser capaz de usarla para nada.

Por lo tanto, las plataformas comerciales tienden a manejarse con publicidad. Esto significa que el negocio de las operadoras de plataformas es vender un commodity, su audiencia. Las commodities se venden por medida y graduación. Podés comprar 5 kilos de manzanas Smith Premium, o dos docenas de huevos de corral. O 2 millones de clicks de hombres blancos en el rango de edad de 18 a 35.

> ***Mientras el operador de la plataforma recaude esta información, no hay forma de que esta información no sea facilitada a agencias de inteligencia locales y extranjeras.***

La commodity "audiencia", las usuarias de una plataforma, se vende a los publicistas, medidos en clicks o conversiones y por graduación. Para los publicistas, la audiencia está graduada por especificaciones que incluyen edad, sexo, nivel de ingresos, composición familiar, ubicación, grupo étnico, propiedad sobre una casa o auto, estatus de la tarjeta de crédito, etc. Como lo suelen llamar, su "Demografía".
Dado que una plataforma financiada por publicidad debe clasificar su audiencia como una commodity, debe recaudar información sobre sus usuarias para poder clasificarlas. Esto significa que la única cosa que una plataforma no puede ofrecerle a sus usuarias es su privacidad. Al menos no privacidad de los operadores de la plataforma y sus anunciantes. A su vez mientras el operador de la plataforma recaude esta información, no hay forma de que esta información no sea facilitada a agencias de inteligencia locales y extranjeras.
Ha sido difícil luchar contra esta dura realidad, especialmente para una comunidad hacker que vio a Internet como un nuevo reino, como John Perry Barlow escribió en la Declaracion de la Independencia del Cyberespacio[1]: "Estamos creando un mundo donde cualquiera, en cualquier lugar pueda expresar sus creencias, sin importar cuan singulares, sin miedo a ser coaccionada al silencio o comformidad". Su colega, John Gilmore, proclamaba "La red interpreta la censura como un error y la evade."
Esas dos citas, nacidas en el apogeo de la net.culture de los '90, contrastan áridamente con lo que Adam Curtis describe en su documental de la BBC All Watched Over By Machines of Loving Grace:
La promesa original de la Ideología Californiana fue que las computadoras nos liberarían de todas las arcaicas formas de control político y que nos volveríamos héroes randianos[2] en control de nuestro propio destino. Sin embargo hoy en día sentimos lo opuesto, que somos componentes indefensos en un sistema global, un sistema controlado por una lógica rígida que no podemos desafiar o cambiar.

Extrañamente, el film no da crédito a Richard Barbrook y Andy Cameron, quienes acuñaron el término "Ideología Californiana" en su influyente texto de 1995 que estuvo entre los primeros en identificar la ideología ultraliberal[3] endémica en la cultura de Sillicon Valley.
La visión de un ciberespacio libre e incensurable



Todes necesitamos hackers / Imagen: https://flic.kr/p/dS2UaQ

de Barlow, Gilmore y otras era incompatible con la necesidad del Capital, por ende los impulsos ultraliberales que conducen a Sillicon Valley causaron un cambio de tono. El Ciberespacio dejó de ser una palabra nueva, declarada independiente con sus derechos inalienables, ahora era una frontera por domar, un lejano oeste donde servicios y cypherpunks combaten y tu valor se mide por tus capacidades para traficar criptografía y seguridad operacional. En lugar de residentes unidas de un nuevo terreno, somos ahora criptoindividualistas autosustentándonos en un territorio hostil.

Esto, como Seda Gurses argumenta, lleva a la responsibilización, es decir a "sistemas de información que median comunicaciones de forma tal que también recopilan cantidades masivas de información personal y que pueden estar propensos a externalizar algunos de los riesgos asociados con estos sistemas hacia las usuarias". Las usuarias son responsables ellas mismas de su privacidad y seguridad en línea. No hay más derechos inalienables, no más resistencia a la censura de las redes de masas, no más expresión de creencias sin miedo a ser silenciadas. Hackea o sé hackeada.

Dado que la ideología ultraliberal está a menudo en desacuerdo con las soluciones sociales, sosteniendo sobre ellas a la empresa e iniciativa privadas, las soluciones presentadas apuntan a menudo a más emprendedorismo y voluntarismo y más que nunca a la responsabilizacion. ¡Sólo necesitamos un nuevo emprendimiento, o un poco de código nuevo, o algún nuevo modelo mágico de negocios! Esto es lo que Evgeny Morozov llama "Solucionismo", la creencia de que todas las dificultades tienen soluciones benignas, a menudo de naturaleza tecnocrática. Morozov provee un ejemplo "cuando las compañías de Sillicon Valley tratan de solucionar el problema de la obesidad construyendo un tenedor inteligente que nos dirá que estamos comiendo demasiado rápido, esto […] pone la responsabilidad de la reforma en el individuo."

Karl Marx da un argumento similar en el 18 Brumario de Luis Bonaparte[4]:

El proletariado […] renuncia a la tarea de revolucionar el viejo mundo con sus propias armas colectivas y por el contrario, busca dar lugar a su emancipación a espaldas de la sociedad y de forma privada, dentro de los angostos límites de su

propia condición de clase y en consecuencia, falla inevitablemente.

El solucionismo subestima los costos sociales y asume que los problemas sociales pueden ser resueltos por individuos e intereses privados y aunque algunos quizá puedan serlo, no es el caso cuando la universalidad, igualdad y la justicia necesitan ser provistas sin considerar las capacidades o fortunas individuales. Este tipo de cosas solo pueden ser provistas socialmente, como un bien público.

> ***Les hackers se vieron como parte de los grupos de afinidad que estaban peleando contra la privatización, la guerra, el colonialismo, la austeridad, la desigualdad, el patriarcado y el capitalismo.***

Muchas hackers siempre lo supieron. En un excelente ensayo del Journal of Peer Production[5] Maxigas cita a Simon Yiull:

Los primeros hacklabs se desarrollaron en Europa, comúnmente en la tradición de los centros sociales okupas y los medialabs comunitarios. En Italia estuvieron conectados con los centros sociales autonomistas y en España, Alemania y Holanda con los movimientos okupas anarquistas.

Les hackers se vieron como parte de los grupos de afinidad que estaban peleando contra la privatización, la guerra, el colonialismo, la austeridad, la desigualdad, el patriarcado y el capitalismo.

Los primeros hacklabs no veían su rol limitado al solucionismo. Aunque les hackers siempre ayudaron a la gente a entender cómo funcionan las comunicaciones en línea y cómo usarlas de forma segura, las hackers estaban involucradas en movimientos sociales, parte de la lucha por una sociedad más justa. Entendieron que éste era el camino hacia una sociedad nueva, trabajando hombro con hombro con movimientos masivos que luchan por esa misma sociedad nueva y que su conocimiento de redes y sistemas de comunicación podía ser de ayuda para estos movimientos.

Sin embargo, como Maxigas argumenta "los hackerspaces no están embebidos y no están concientemente comprometidos hacia un proyecto o idea abiertamente políticos[6]." En cambio, los hackerspaces a menudo se concentran en el empoderamiento tecnológico, que es ciertamente beneficioso e importante, pero como los centros de salud comunitarios que enseñan practicas de mantenimiento de la salud son beneficiosas, tampoco pueden solucionar problemas sociales mayores. Estos proyectos de "enseñar a pescar" no pueden por su cuenta solucionar problemas sociales como la privacidad o la salud.

Las hackers necesitamos entender que no hay un modelo de negocio para las comunicaciones masivas seguras. Para llegar a una sociedad donde podamos esperar privacidad necesitamos más hackers y hackerspaces que abracen los desafíos políticos de construir una sociedad más igualitaria. ■

En la web:
https://pillku.org/article/las-hackers-no-pueden-solucionar-la-vigilancia/

. . . .

Referencias:
1. https://es.wikisource.org/wiki/Declaraci%C3%B3n_de_independencia_del_ciberespacio
2. Por Ayn Rand. Nota de la Traducción.
3. Traducimos libertarian por ultraliberal. Nota de la traducción.
4. https://www.marxists.org/espanol/m-e/1850s/brumaire/brum1.htm
5. https://github.com/edsl/articulos/blob/traduccion/hacklabs-y-hackerspaces/hacklabs-y-hackerspaces.markdown
6. El artículo al que se hace referencia distingue entre Hacklabs y Hackerspaces. Nota de la traducción.

***Fuente**: En defensa del SL. Traducción de Hackers can't solve surveillance1 por minitrue, fauno y max.*

Software Libre

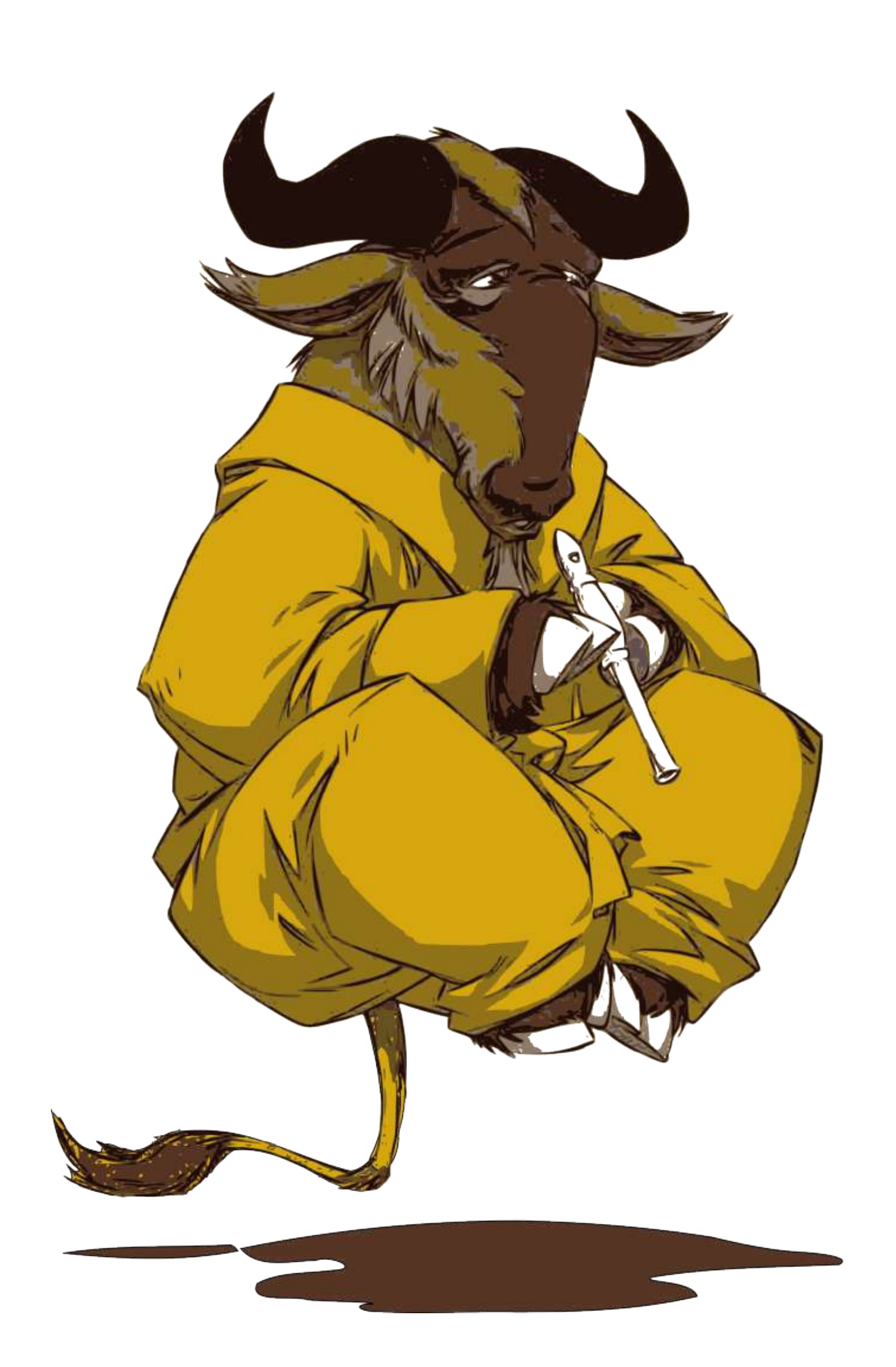


Ilustración: gnu.org

Algunos grupos, distros y software libre

Por Pillku

....

Es imposible abarcar en un sólo artículo de una revista los casos e historias de software libre en el mundo. Son muchísimas las experiencias. Mucho menos es posible abarcar todas las herramientas diversas que se están haciendo y son muchos los grupos que componen esta heterogeneidad de sucesos. Aquí enumeramos algunos de los más relevantes.

A modo de servir de guía para quién recién se inicia en esta temática, presentamos un punteo de los principales softwares y grupos. Por favor, si no pusimos el tuyo, escríbelo en los comentarios.

Grupos de software libre en América Latina y el caribe

- Software Livre Brasil
- Asociación de Software Libre del Ecuador
- Asociación Software Libre Argentina
- Grupo Software Libre Argentina
- Usuarios Software Libre Argentina USLA
- Red Costarricense de Software Libre
- Fundación Software Libre FSF América Latina
- Asociación de Usuarios GNU/Linux de El Salvador
- Comunidad de Software Libre Bolivia
- Asociación Peruana de Software Libre
- Red Internacional de Software Libre
- Comunidad Nacional de Software Libre Chile
- Comunidad de Software Libre de Paraguay
- Comunidad de Software Libre Centroamérica
- Comunidades de Software Libre Nicaragua
- Hackmitin México

¿Qué es una Distro?

Una distribución GNU/Linux (coloquialmente llamada distro) es una distribución de software basada en el núcleo Linux que incluye determinados paquetes de software para satisfacer las necesidades de un grupo específico de usuarios y usuarias, dando así origen a ediciones domésticas, empresariales y para servidores.

Por lo general están compuestas, total o mayoritariamente, de software libre, aunque a menudo pueden incorporar aplicaciones o controladores propietarios.
Las distros son el sistema operativo que permite que tu computadora tenga de base software libre y las hay de múltiples tipos, para usuarios y usuarias avanzadas, para pincipiantes, para diseñadorxs, etc.

Distribuciones más populares

Entre las distribuciones Linux más populares se incluyen:

Debian, una distribución mantenida por una red de desarrolladores y desarrolladoras voluntarixs de todo el mundo con un gran compromiso por los principios del software libre.

Kali Linux, (previamente conocido como BackTrack) es una distribución basada en Debian con una colección de herramientas de seguridad y análisis forenses.

Tails, sistema en Vivo en Incógnito con Amnesia, es un CD/USB en vivo basado en Debian con la meta de proveer completo anonimato en Internet.

Qubes OS, distribución orientada a la seguridad basada en Fedora cuyo concepto principal es "seguridad por aislamiento" valiéndose de dominios implementados como las máquinas virtuales ligeras Xen.

Arch Linux, una distribución basada en el principio KISS, con un sistema de desarrollo continuo entre cada versión (no es necesario volver a instalar todo el sistema para actualizarlo).

Fedora, una distribución lanzada por Red Hat para la comunidad.

Ubuntu, una popular distribución para escritorio basada en Debian y mantenida por Canonical.

Kubuntu, la versión en KDE de Ubuntu.

Linux Mint, una popular distribución derivada de Ubuntu.

Chakra project, una popular distribución para escritorio, inicialmente basada en Arch Linux, actualmente se encuentra en un desarrollo independiente.

openSUSE, originalmente basada en Slackware es patrocinada actualmente por la compañía SUSE (The Attachmate Group).

Puppy Linux, versión para equipos antiguos o con pocos recursos que pesa unos 130 MiB.

CentOS, una distribución creada a partir del mismo código del sistema Red Hat pero mantenida por una comunidad de desarrolladores voluntarios.

Gentoo, una distribución orientada a usuarios avanzados, conocida por la similitud en su sistema de paquetes con el FreeBSD Ports, un sistema que automatiza la compilación de aplicaciones desde su código fuente.

Knoppix, fue la primera distribución live en correr completamente desde un medio extraíble. Está basada en Debian.

PCLinuxOS, derivada de Mandriva, pasó de ser un pequeño proyecto a una popular distribución con una gran comunidad de desarrolladores.

Red Hat Enterprise Linux, derivada de Fedora, es mantenida y soportada comercialmente por Red Hat.

Slackware, una de las primeras distribuciones Linux y la más antigua en funcionamiento. Fue fundada en 1993 y desde entonces ha sido mantenida activamente por Patrick J. Volkerding.

Slax, es un sistema Linux pequeño, moderno, rápido y portable orientado a la modularidad. Está basado en Slackware.

Dragora, que va adquiriendo importancia entre las distribuciones que sólo contienen software libre.

Canaima, es un proyecto socio-tecnológico abierto, construido de forma colaborativa, desarrollado en Venezuela y basado en Debian.

El sitio web ***https://distrowatch.com/*** ofrece una lista de las distribuciones más populares; la lista está basada principalmente en el número de visitas, por lo que no ofrece resultados muy confiables acerca de la popularidad de las distribuciones.
También puedes ver la lista de distribuciones Linux 100% libres aprobadas por la Free Software Foundation: ***http://www.gnu.org/distros/free-distros.es.html.***

Distribuciones especializadas

Otras distribuciones se especializan en grupos específicos:

ICABIAN, en formato Live USB está pensada para usuarios técnicos ya que contiene una gran variedad de programas para la ciencia e ingeniería.

OpenWrt, diseñada para ser empotrada en dispositivos enrutadores.

Edubuntu, un sistema del proyecto Ubuntu diseñado para entornos educativos.

MythTV, orientada para equipos multimedia o grabadores de vídeo digital.

Musix, una distribución de Argentina destinada a los músicos.

Software para correo electrónico

Mozilla Thunderbird: es un cliente de correo electrónico de la Fundación Mozilla. Su objetivo es desarrollar un Mozilla más liviano y rápido mediante la extracción y rediseño del gestor de correo del Mozilla oficial. Es multiplataforma, utiliza el lenguaje de interfaz XUL y es software libre.

TorBirdy: es una extensión en la que ha colaborado el mismísimo Jacob Appelbaum y, tal y como nos podemos imaginar, nos permitirá cursar todo el tráfico de Thunderbird a través de la red Tor, es decir, podremos realizar conexiones anónimas para preservar nuestra privacidad y el secreto de nuestras comunicaciones.

Enigmail es una extensión adicional para Thunderbird para la encriptación de correo electrónico

Claws Mail: es un cliente de correo electrónico orientado a ser rápido, fácil de usar y potente. Mayormente es independiente del escritorio usado, pero intenta integrarse en el escritorio de la mejor manera posible. Los desarrolladores de Claws Mail intentan por todos los medios mantenerlo ligero, de manera que sea utilizable en ordenadores de bajo coste o sin mucha memoria o potencia de CPU.

Software para audio, video y diseño

GIMP: El reemplazo al Photshop en software libre. GIMP (GNU Image Manipulation Program) es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. Forma parte del proyecto GNU y está disponible bajo la Licencia pública general de GNU.

Inkscape: el reemplazo al Illustratror. Inkscape es un editor de gráficos en formato vecto-

riales SVG, gratuito, libre y multiplataforma. Las características de SVG soportadas incluyen formas básicas, trayectorias, texto, canal alfa, transformaciones, gradientes, edición de nodos, exportación de SVG a PNG, agrupación de elementos, etc.

Scribus: el reemplazo al Indesign. Scribus es un programa de maquetación de páginas licenciado como software libre, y que ofrece un gran rendimiento en la creación de publicaciones por ordenador, disponible en 24 idiomas.

Kdenlive: Es un editor de vídeo no lineal, multipista, intuitivo y potente para KDE basado en el MLT framework.

Blender, es un programa informático multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, animación y creación de gráficostridimensionales.

Ardour: Ardour es un programa multiplataforma de grabación multipista de audio y MIDI a disco duro, código abierto, distribuido bajo la licencia GNU General Public License.

Audacity: Audacity es una aplicación informática multiplataforma libre, que se puede usar para grabación y edición de audio, distribuido bajo la licencia GPL.

Stopmotion: es un programa que permite hacer vídeos animados con la técnica de stopmotion en Linux.

VLC media player: es un reproductor multimedia y framework multimedia libre y de código abierto desarrollado por el proyecto VideoLAN. Es un programa multiplataforma con versiones disponibles para muchos sistemas operativos.

Software para mensajeria y redes sociales

Pidgin: es un cliente de mensajería instantánea multiplataforma capaz de conectarse a múltiples redes (multiprotocolo) y cuentas (multicuenta) de manera simultánea.

Jitsi: es una aplicación de videoconferencia, VoIP, y mensajería instantánea para Windows, Linux y Mac OS X. Es compatible con varios protocolos populares de mensajería instantánea y de telefonía.

Mumble: Mumble es una aplicación multiplataforma libre de voz sobre IP especializada en la multiconferencia. Sus principales usuarios son jugadores, y es similar a programas privativos como TeamSpeak y Ventrilo. Usa una arquitectura cliente-servidor donde los usuarios que quieren hablar se conectan al mismo servidor.

CMS (administradores de contenido web)

Wordpress, WordPress es un sistema de gestión de contenido (o CMS, del inglés Content Management System) enfocado a la creación de bitácoras web (sitios web periódicamente actualizados).

Drupal, es un CMF modular multipropósito y muy configurable que permite publicar artículos, imágenes, y otras cosas u otros archivos y servicios añadidos como foros, encuestas, votaciones, blogs y administración de usuarios y permisos.

Plone, es un sistema de gestión de contenidos que puede utilizarse para construir cualquier tipo de sitio web como portales, sitios webs corporativos, sitios web externos o internos, sitios de publicación de noticias, incluyendo blogs, tiendas en línea (E-commerce), como repositorio de documentos y herramienta colaborativa.

Ofimática

LibreOffice, es una suite ofimática libre y de código abierto desarrollada por The Document Foundation. Se creó como bifurcación de OpenOffice.org en 2010.

Tomboy, Tomboy es una aplicación libre (software libre) de notas de escritorio, para sistemas Unix-like. Está escrita en C# usando Gtk# para el diseño del interfaz.

Navegadores

Firefox, es un navegador web libre y de código abierto8 desarrollado para Microsoft Windows, Mac OS X y GNU/Linux coordinado por la Corporación Mozilla y la Fundación Mozilla.

Chromium, es un proyecto de navegador web de código abierto, a partir del cual se basa el código fuente de Google Chrome.
Midori, es un navegador web ligero basado su motor principal en Webkit conocido por su eficacia en el navegador Safari de Mac OS X y Chrome de Google.

Konqueror, es un navegador web, administrador de archivos y visor de archivos. Forma parte oficial del proyecto KDE. Es software libre y de código abierto, y al igual que el resto de los componentes de KDE, está liberado bajo la licencia GPL.

Complementos para navegadores

HTTPS Everywhere - Forzar las páginas seguras con https.

Privacy Badger - bloqueador de rastreadores.

Self-destructing cookies - destruye las cookies, la información enviada por un sitio web y almacenada en el navegador, así el sitio web puede revisar tu navegación anterior.

Ublock Origin Bloquea la publicidad de las páginas y evita su descarga, haciendo una navegación más rápida y segura.

HTML5 - Alto performance para ver vídeos en la web.

DuckDuckGo - buscador alternativa a Google.

NoScript - sólo permite JavaScript, Java y otros plugins en los sitios web de confianza. Para Chrome instalar Umatrix es un equivalente.

Canvas Blocker - bloquea JS-API.

Open With - menús y pestañas para abrir la página en otro navegador

User Agent Switcher - Sustituir al agente de usuario del navegador. ■

Más info

Si quieres ver una lista muy interesante de software libre, puedes visitar el sitio https://prism-break.org donde están las descripciones del software que podemos utilizar de forma libre y gratuita, ordenado por categorías. Altamente recomendado.

En la web:
https://pillku.org/article/distros-software-y-otras-yerbas-libres/

¿Qué es el Software Libre?



Es el software que garantiza la libertad de...

0 usar el programa con cualquier propósito

1 estudiar cómo funciona, modificarlo y adaptarlo a tus necesidades

2 distribuir copias del programa

3 mejorar el programa y publicar las mejoras

se debe poder acceder al código fuente

licencia libre

La licencia es el texto legal que garantiza que se cumplan las cuatro libertades del Software Libre.

Valores del Software Libre

solidaridad
activismo
ciencia
innovación
no-discriminación
transparencia
robustez
compartir
meritocracia
horizontalidad
libertad
estándares
bienes comunes
eficiencia
política
colaboración
comunidad
hacking
educación
creatividad
accesibilidad
ética

SOFTWARE LIBRE

El software libre es el único que permite acceder al código fuente del programa, y realizar copias y distribuirlas libremente

Prisión digital para creadores visuales: de las herramientas privativas al software libre desde el entorno educativo

Por Irene Soria

Imagina que pretendes ingresar a una de las mejores escuelas de fotografía y que uno de los requisitos para ello, dice: "En esta escuela sólo usamos herramientas de calidad, por lo que para todas las tareas es necesario y requisito indispensable, contar con la línea de productos Nikon en cámaras y lentes[1]".

Seguramente te preguntarías: ¿por qué esta escuela se limita al uso de una sola marca de cámaras y lentes?; ¿por qué Nikon?; si yo tengo Canon, ¿tengo que comprar una Nikon?

Por muy ridícula e improbable que parezca la suposición, esto es lo que sucede en la gran mayoría de las escuelas de diseño y artes en México, ya que si bien no tienen como requisito el uso de una sóla marca de cámara fotográfica, sí supeditan sus clases de herramientas digitales al uso de un sólo tipo de programa, una sola y única marca y, con ello, muy probablemente una sola manera de resolver digitalmente sus requerimientos de producción.

Si exploramos un poco en la historia, veremos que desde 1984, el diseño gráfico y algunas otras artes digitales han estado relacionadas íntimamente con herramientas computacionales (Meggs, 2009). Desde entonces, la Macintoch es concebida como el equipo imprescindible para el diseñador; el omnipresente Photoshop®, el Illustrator®, InDesign®, como programas casi irrenunciables y estrechamente asociados a la profesión del diseño. Las razones: que son los más usados, que son programas que cubren todos los requerimientos del mercado, que son de excelente calidad… que no existen otros.

Sin embargo, pocos o casi nadie sabe que estos programas restringen y privan de varias libertades al usuario y que por ello, es conveniente problematizar y cuestionar, sobre todo si es en el entorno académico donde se inicia y fomenta su uso.

Lo que parece "normal" cuando no lo es tanto

Cuando estudiaba la carrera de Diseño y

Comunicación Visual en la FAD[2], pocos alumnos cuestionaban que en asignaturas como "Introducción a la Tecnología Digital" o "Animación Digital", se nos enseñara a usar el Illustrator® y Flash® como herramientas "únicas" para la realización de nuestros trabajos, aún cuando la instrucción de estos programas no se encuentra estipulado en el plan de estudios.

Tampoco cuestionábamos que los programas que corrían en las computadoras de la universidad, fueran ilegales. No era raro que nos enseñaran a usar "productos únicos" que de principio están fuera de la legalidad por tratarse de copias no autorizadas, sino que además, fomentaban que los estudiantes adquirieran software "pirata[3]", pues comprar una licencia de la suite completa de diseño de Adobe, es prácticamente inalcanzable para un alumno de universidad pública.

Esto, aunado a que cada año hay una nueva versión del programa y sin cuestionar, cambiamos la copia "vieja" por la más reciente, sin importar que ya nos hayamos acoplado a la anterior o que no queramos cambiar de equipo; dado que con cada nueva versión de software, hay más requerimientos de hardware y así, la necesidad de cambiar de computadora por una más "actual", más poderosa y claro, más cara.
Entonces, sin darnos cuenta, nos sumimos en prácticas que parecen "normales" cuando en realidad son condicionadas y obligadas por una compañía transnacional de la cual, somos público cautivo.

Tampoco podemos dejar de lado la clara influencia de estos programas dentro de la creación digital, ya que así como se han vuelto una herramienta esencial para el diseñador, que ha logrado disminuir el tiempo y costos de producción y generado nuevas alternativas y posibilidades creativas, también el propio creador se ha visto limitado por las capacidades técnicas que le ofrecen, algunos incluso se han vuelto esclavos de la innovación tecnológica o viven a expensas de los trucos efectistas que ofrecen los programas mientras ocultan un importante vacío conceptual (Pelta, 2004).
Las limitantes que ofrece el software no sólo restringe a los creadores a trabajar con las posibilidades del programa en turno, sino que pueden incluso determinar el resultado y la estética de su trabajo. Ya lo dice John Maeda: "Las herramientas del diseño impulsadas por el Macintosh están explícitamente programadas para expresar un conjunto finito de estilos expresivos, de ahí que implícitamente guíen el trabajo de diseño realizado con ellas hacia ejes estilísticos definidos de manera precisa". En pocas palabras, todo se ve igual en el diseño digital. Esto incrementa la posibilidad de que se produzca una uniformización de las manifestaciones gráficas (Maeda, 1995).

Pagola, L. (2007) explica un ejemplo de lo descrito anteriormente:
"Hasta hace poco tiempo, la manera en la que se realizaban algunas páginas dinámicas en la web estaban dominados por la hegemonía de un sólo tipo de software de animación, lo cual, invariablemente definía la estética 'dinámica y vistosa' de las páginas realizadas con este programa en específico, incluso en cada una de ellas era posible ver las deficiencias y alcances de dicho software, convirtiéndose en un despliegue de efectos que en ocasiones hacían la página tan atractiva, como pesada, lenta y poco funcional. En el auge de esta forma de hacer sitios en línea, era difícil optar por herramientas alternativas como la programación en Javascript o HTML, pues resultaban menos accesibles para diseñado-



En la Jaula de la Felicidad (Frank Hemme) / https://flic.kr/p/6xsg8k

res, no se enseñaban en las escuelas de arte y diseño y mucho menos, tenían la misma promoción y protección que Macromedia Flash y posteriormente Flash de Adobe cuando se definieron los 'estándares' (de facto) para la animación web" (p. 100).

Entonces, lo que en un principio parecía ser la panacea y la innovación, ahora podría representar una limitante, pues las posibilidades creativas de cada diseñador son distintas y aún así, muchos de ellos quedarán en espera de que la compañía que fabrica el software les ofrezca cambios al mismo, nuevos filtros, novedades para ser usadas hasta que sean agotadas y así continuar un círculo que parece infinito. Además que al simplificar ciertas funciones, éstas pueden tornarse lugares comunes, pues todo mundo comienza a utilizarlas por que son fáciles, accesibles y visualmente atractivas, comienzan a ponerse "de moda".

Éstas y muchas otras implicaciones, han hecho que un grupo de personas opten por llamarle software privativo para referirse a un software que "priva" libertades y ofrece ciertas limitaciones. De igual manera, han decidido crear y optar por el camino del software libre, el cual permite no sólo que los usuarios conozcan las líneas de código con el que se ha hecho el programa, sino que sea copiado, distribuido y mejorado sin restricción ni problema legal alguno, convirtiéndose así en una alternativa para conocer el interior de la caja negra que puede representar el interior del software privativo.

Esta es la opción por la que la diseñadora

que ahora escribe, ha optado desde los últimos 5 años.

El movimiento de software libre en la educación de las artes y el diseño

Al inicio de este artículo hablamos de algunos problemas que implica el uso del software privativo que incluso asumimos como inconvenientes "normales" y a los cuales nos hemos acostumbrado.

A manera de resumen podemos mencionar y añadir algunos más:

1. No es posible abrir correctamente un archivo realizado en una versión nueva del programa usando una versión vieja del mismo.
2. El costo de las licencias, el cual nos lleva a usar copias no autorizadas que además de representar una práctica ilegal, en algunos casos no funcionan de manera óptima.
3. La imposibilidad de modificar un archivo si no se cuenta con el programa que abra el formato nativo en el que fue guardado (.ai, .psd, cdr, etcétera).
4. La imposibilidad de realizar acciones fuera de las que posibilita el software, es decir, no podemos ir más allá de lo que el software privativo nos permita realizar.

Estos inconvenientes podrían reducirse hasta el punto de eliminarse, con el uso de programas libres que además, pueden ser difundidos desde el entorno educativo.
En este sentido, la importancia de usar Software Libre en las escuelas radica entre otras cosas, en la parte ética, ya que se trata de un software que respeta y protege los derechos y libertades de los usuarios. Además, con el software libre, se evitaría el uso de copias no autorizadas de software privativo dentro de los espacios universitarios, pues se sustituirían por programas libres, legales e igualmente funcionales. Ayudaría también a que los estudiantes conozcan otro tipo de software y dejen de creer falsamente que existe un sólo tipo de procesador de texto o un sólo programa de edición de imágenes, sólo por que es el más popular, el que todos usan.

> ***La importancia de usar Software Libre en las escuelas radica entre otras cosas, en la parte ética, ya que se trata de un software que respeta y protege los derechos y libertades de los usuarios.***

Que en las escuelas de arte y diseño se promueva el uso y la enseñanza de programas libres, no sólo permitiría que diseñadores y artistas visuales conozcan nuevas y mas abiertas posibilidades para crear, sino que también fomentaría que los profesionales ejercieran de manera ética con una herramienta legal haciendo uso de los formatos estándares para la circulación libre de obras digitales. De igual forma, docentes y alumnos tendrían un conocimiento más profundo de la "caja negra" que representa el software y a un acercamiento al proceso de producción digital de la obra.

El software libre no sólo promueve la reflexión respecto a las herramientas digitales, sino que en el contexto de su filosofía, basado en la idea de colaboración, bien común y libertad, abre una nueva discusión sobre la obra y su autor y cuestiona que éste último sea visto como "sujeto 'original' creativo, capaz de arribar resultados únicos e irreemplazables, extraordinarios y que lo hacen merecedor de elogios y protecciones" (Pagola, 2010) – figura prototípica del "creador" que se transmite en muchas escuelas de arte y diseño e incluso, se vuelve una "aspiración" que en ocasiones termina

Algunas opciones de software libre para el diseño:

Herramienta	*Sotfware Libre*	*Software Privativo*
Editor de vectores	Inkscape	Illustrator, Corel Draw
Editor de imagen mapa de bits	Gimp	Photoshop
Modelado y animación 3D	Blender	3d Max, Maya
Diseño editorial	Scribus	Indesign
Animación 2D	Synfig	Flash
Revelado raw	RawTherapee	Lightroom, Aperture
Edición de tipografía	Fonf Forge	Font Lab

por frustrar a los estudiantes volviéndolos "competidores" entre si, en lugar de fomentar la colaboración y la comunidad.

Este movimiento promueve y ejerce el uso del copyleft, el cual determina que cualquier creación se distribuya respetando, a su vez, sus características de libre distribución. El copyleft establece que al redistribuir una obra musical, una fotografía, un diseño o una tipografía, no puedan añadirse restricciones que falten con algunas de las libertades de uso, modificación o distribución del usuario, de tal forma que estas libertades quedan protegidas. Es darle la vuelta al concepto del copyright y en lugar de restringir acciones, permite libertades.

El copyleft se convierte entonces en una forma de licenciamiento para cualquier obra intelectual ampliando así las posibilidades de distribución de nuestra obra, manteniendo la autoría pero compartiéndola con los demás; eso, eventualmente nos haría conocer y entender la variedad de licencias basadas en él, como los ya populares Creative Commons y la importancia de pasar al "algunos derechos reservados" en lugar de "todos los derechos reservados".

Existen varios ejemplos de creadores que usan software libre y que además licencian sus trabajos bajo Creative Commons, lo cual les ha permitido que su obra llegue a un número mayor de personas. Por ejemplo, Dave Crossland, diseñador tipográfico inglés y asesor del proyecto Google Web Fonts, creó su tipografía Cantarell usando únicamente software libre, además de que se encuentra bajo una licencia basada en el copyleft; esto le ha permitido que su fuente sea usada para los dispositivos móviles de Android y sea incluido en la interfaz del escritorio para entornos libres Gnome.

> ***El software libre no sólo promueve la reflexión respecto a las herramientas digitales, sino que (...) abre una nueva discusión sobre la obra y su autor.***

También existen ejemplos en México. José Serralde, músico, programador, y asesor de tecnología para las artes, ha realizado por más de 15 años su labor como músico y creador audiovisual usando sólo software libre. Los audiovisuales que ha creado para puestas en escena como la Opera Únicamente la Verdad: la verdadera historia de Camelia la Texana, presentada en 2010 en

el Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México; el "Homenaje a Herta Müller" para la Feria Internacional del Libro de Guadalajara 2011, la obra de teatro "Una vez más por favor" con temporada en la primera mitad del 2012 y la ópera "El Tovador2, con dos temporadas en el Palacio de Bellas Artes en el 2013 y 2014 en la Ciudad de México; fueron realizados íntegramente con software libre. Del 2008 al 2011, el área de difusión del Festival Internacional Cervantino, a su cargo, funcionó únicamente con tecnologías abiertas y con archivos a base de estándares.

Por último, mi experiencia personal

Desde hace 5 años realizo mi labor como diseñadora gráfica sin haber abierto un sistema operativo OSX corriendo en una Mac o una computadora con Windows; tampoco he abierto Photoshop ni Ilustrator, ni Flash, ni InDesign desde hace unos años. ¡Sigo diseñando y vivo de ello!

He logrado ejercer mi disciplina de manera profesional para algunas instituciones nacionales e internacionales; privadas y estatales, algunas del área cultural y otras del sector social, usando sólo software libre. Eso, junto con mi labor docente desde el 2012, donde promuevo el uso de recursos y tecnologías libres para la creación, puedo decir, que el software libre es una herramienta que diseñadores y creadores visuales digitales deben conocer, así como aventurarse a crear con una serie de programas libres que sobre todo son éticos y pueden ofrecer una nueva, libre y abierta posibilidad creativa. ■

En la web:
https://pillku.org/article/prision-digital-para-creadores-visuales-de-las-her/

....

Notas:
1. Ejemplo que ofrece Lila Pagola en la Presentación de la charla en las IV Jornadas de Reflexión, Investigación y Gestión del Diseño en la Escuela Spilimbergo, y en las Jornadas de Conocimiento Libre de la Universidad de Villa María. Setiembre 2010, disponible en: http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=308.
2. Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, antes: Escuela Nacional de Artes Plásticas.
3. Para fines de este artículo, no usaremos la palabra "pirata" y en su lugar usaremos "copia no autorizada". De acuerdo con Stallman, "los piratas solo están en los barcos".

Referencias Bibiográficas:
Pelta, R .(2004). Diseñar hoy. Barcelona: Paidos.
Maeda, J. (1995, Abril). Time Ghaphics, 1 of 3 essay for MDN magazine. Recuperado en abril del 2011, de http://www.maedastudio.com/1995/mdn1/index.php?
Pagola, L. (2007). Software libre, una caja abierta y transparente. En I. Nieto, R. Vega (coord.), Instalando: Arte y cultura digital (p. 100). Chile: Troyano, Lom Ediciones.
Raymond, E. (1997). La catedral y el bazar. Argentina: Openbiz
Stallman, R. (2004) Software libre para una sociedad libre. Madrid: Traficantes de sueños
Pagola, L. (2011). Esquemas permisivos en la creación artística. En G. Wolf, A. Miranda (coord.), Construcción colaborativa del conocimiento. (p. 48). México: UNAM, Instituto de Investigaciones Económicas.

Software Libre en las aulas de Latinoamérica: una mirada crítica

Por La Imilla Hacker

....

El ámbito educativo, junto con la administración pública, es esencial a la hora de establecer ambiciosos planes de migración al Software Libre. Es tentador para la comunidad SL percibir los proyectos en las escuelas como un "éxito" de las campañas que buscan influir en las políticas estatales. Es algo que celebrar, y una oportunidad de proveer soluciones técnicas que demuestren las muchas virtudes que se predicaban. Sin embargo, debemos señalar algunas debilidades en estos procesos, y alguna oportunidad escondida.

A vueltas con la brecha

La "brecha" de lo digital se percibe como algo que hay que cerrar a toda costa, generalmente a golpe de decreto presidencial (Sísifo, 2014). Este razonamiento prioriza el que un país no puede permitirse "quedarse atrás" en la carrera del desarrollo, especialmente cuando lo tecnológico es una mediación central para el desarrollo industrial y económico en cualquier otro sector. La penetración de lo digital, la conectividad y el auge de las big telcos se percibe como inevitable, y una sociedad no puede quedar al margen. Más y mejor tecnología significa, en esta lógica, más inversión en activos futuros en un mercado competitivo y desigual.

Países que se sitúan como referentes en este "cierre de brechas" con Software Libre son Uruguay (Plan Ceibal, OLPC), Venezuela (proyecto Canaima), Bolivia (Quipus), Ecuador, México y Argentina (Huayra).

Por otra parte, desde abajo percibimos la "alfabetización digital" como una oportunidad para desarrollar procesos donde el individuo y las colectividades a las que pertenece adquieran competencias que le permitan más autonomía. La agenda de la emancipación necesita de la apropiación de toda técnica necesaria (Comité Invisible, 2014), así como de generar la capacidad de crear y difundir contenidos propios y de mantener intercambios significativos con comunidades afines. Acompañar los procesos educativos desde etapas tempranas brinda una oportunidad única, y tal vez sea el único modo de asegurar un futuro cambio de paradigma, capaz de sustituir los actuales cerramientos sobre la Propiedad Intelectual por otras lógicas basadas en el Procomún.

En suma, la agenda estatal no va a ser necesariamente aquella que trae una mayor autonomía para las de abajo, aunque surjan alianzas estratégicas en torno a la oportunidad de difusión del SL y el Conocimiento Abierto y el acceso temprano a las tecnologías de producción digital.

> ***Alfabetización digital: una oportunidad para desarrollar procesos donde el individuo y las colectividades a las que pertenece adquieran competencias que le permitan más autonomía.***

¿Una niña, una hacker?

Cuando en 2006 el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo decide, en Davos, respaldar la visión de mecenas "visionarios" como Negroponte del MIT, poniendo en marcha el proyecto de OLPC[1], se estaba aterrizando en la realidad la visión post-cyberpunk de que, con los medios adecuados, de los slums del Sur Global puede surgir un ejército de hackers que ponga en jaque al status quo capitalista transnacional, rompiendo las dinámicas neocoloniales que hacen que los slums sigan siendo slums (Stephenson, 2005).
El problema aquí es cuál es la visión de lo hacker que está en juego: para el MIT opera un formidable proceso de captación paternalista donde el talento del bricoleur tiene que ser descubierto, captado y reconducido a las estructuras "emprendedoras" de producción que le permitirán convertir su potencia en un producto final comercializable. Sus hackers se reúnen en "hackerspaces", que inevitablemente conducen a la esfera de las startups (Maxigas, 2013).

Los Estados encuentran en esta dinámica una vía efectiva de construcción de héroes nacionales que activan en el imaginario las potencias que los programas estatales pueden poner en juego: el niño de comunidad que gana una olimpiada de robótica programando un Lego Mindstorms, y por tanto revela su genio sin pulir, en potencia, capaz de levantar la economía nacional. Un genio siempre individual, nunca colectivo, porque no cabe un pueblo entero en la TV.

Siguiendo esta lógica, el lema utopista "una niña, una hacker" se acaba transformando en un más pragmático "un niño, una tablet": la capacidad de manejar software de forma creativa es intangible, pero las tabletas o netbooks con la silueta del presidente son un dato objetivo que visibiliza el cumplimiento de promesas electorales y hace subir puntos en las encuestas. El Estado sólo contabiliza la infraestructura en su balance del "Acceso Universal". Y por otra parte, la atención preferencial a las más desfavorecidas tiende a quedarse olvidada por el camino: el número importa más que el trasfondo. La niña de "La Era del Diamante" no va a encontrar en las compus del gobierno el "Libro Mágico" de la novela de Stephenson. Todavía.

> ***Las computadoras tienen que salir del aula, y hay que perder el miedo a que sufran desperfectos. Tiene que existir una vía para que el Conocimiento Libre penetre al taller mecánico, y no sólo a la universidad.***

El fierro y el logo: la única imagen tangible de lo digital

En las experiencias mencionadas, las inversiones principales de dotación tecnológica han ido a parar a dos áreas principales:

1. Subsidiar máquinas baratas: unas pocas veces se realiza I+D especifico, que deja algunos resultados interesantes (la pantalla transreflectiva Pixel-Qi, visible a pleno sol es un



spinoff del OLPC). En otros casos, la supuesta transferencia tecnológica consiste en instalar una planta de ensamblaje de tecnología propietaria, con la promesa de alcanzar precios más competitivos respecto al mercado de importación (Bolivia). Es interesante el aspecto geopolítico: la creciente deuda crediticia con China (Bolivia, Venezuela) y su relación con la economía de los hidrocarburos.

> ***El problema aquí es cuál es la visión de lo hacker que está en juego: para el MIT (...) sus hackers se reúnen en "hackerspaces", que inevitablemente conducen a la esfera de las startups.***

2. Distribuciones nacionales remasterizadas: se ha convertido ya en una tradición el que cada proyecto que implique SL produce su propia distribución de software (muchas veces, una derivada de una derivada como Ubuntu). Por supuesto, el derecho de bifurcación[2] es una de las virtudes mas alabadas del modelo del bazar (Raymond, 2001. Véanse los casos de Cuba, Ecuador).

Pero podría concebirse otro modelo de desarrollo de software que no fuera tan centrado en el rebranding, y donde se favoreciera más:
a) el desarrollo de software a medida, basado en procesos participativos en los que se implicase a la comunidad educativa en un sentido amplio e iterativo;
b) una mayor integración de mejoras hacia los proyectos "upstream" (integración del personal en las comunidades de SL, trabajo de paquetería, traducciones, desarrollo de software a medida).

El hecho de que no estemos viendo iniciativas en este sentido puede deberse a:
1) una notable falta de imaginación técnica;
2) la falta de disponibilidad de buenos desarrolladores de SL,
3) la falta de interés, fruto de la cooptación de los equipos de desarrollo de SL (resulta más lucrativo vender caro un mero rebranding que iniciar procesos más complejos, demandantes y no siempre vistosos. Al fin y al cabo, las métricas con las que se van a evaluar los proyectos tienen mas que ver con impactos inmediatos y fáciles de entender).

Las computadoras son por supuesto un so-

porte necesario para poder trabajar con SL: lo que criticamos aquí es por una parte la presunción de que una computadora por alumno sea la mejor de las inversiones posibles, y por otra la prepotencia tecnocéntrica que lleva a suponer que el hardware (con suerte, con un GNU/Linux instalado) es condición suficiente y necesaria para iniciar procesos de transformación pedagógica.

> ***Lo que criticamos aquí es por una parte la presunción de que una computadora por alumno sea la mejor de las inversiones posibles.***

Habría que analizar si la elección de un SO Libre obedece a fundamentos ideológicos o por el contrario, el político de turno simplemente firma por la opción que significa coste cero de licencias, o en todo caso software más barato.

Si el cambio de modelo de producción de conocimiento no está en la raíz de estos programas, guiando cada una de sus implementaciones, sino que obedecen a lo costo-eficiente, difícilmente podemos exigir resultados transformadores.
Por otra parte, al igual que resulta paradójico correr SL sobre hardware propietario, a futuro hay que considerar la tendencia de que el Sistema Operativo cada vez va a ser menos el escenario de la lucha por la libertad y soberanía tecnológica. Como comunidad, tenemos que reflexionar si es una victoria instalar SO Libres si funcionan como una ligera capa sobre la que correr el navegador para acceder a servicios propietarios en "las nubes". Actualmente, una alternativa masiva de Hardware Libre barato es aún demasiado lejana, pero proyectos como el portátil Novena[3] nos hacen albergar esperanzas. Asimismo, la expansión de redes libres ciudadanas es un complemento excelente para acompañar integralmente los proyectos de dotación y capacitación tecnológica, como alternativa a las nubes corporativas.

Computadoras sin enchufes, computadoras sin internet

Otra crítica extendida es que, en muchos lugares, las computadoras son entregadas pero permanecen bajo llave en las escuelas. En unas ocasiones por falta o retraso en las capacitaciones. En otras porque se distribuyen en escuelas sin enchufes ni energía eléctrica para alimentarlas.

Sin entrar en el debate acerca de la prioridad de cerrar la brecha digital en zonas sin electricidad o agua potable, diremos que la penetración de un modelo de Conocimiento Abierto podría ser un gran aliado instrumental para solventar otros problemas acuciantes: la computadora como ventana a repositorios de diseños Copyleft de tecnología de energías renovables o potabilizadores de agua, por ejemplo. Pero para ello las computadoras tienen que salir del aula, y hay que perder el miedo a que sufran desperfectos. Tiene que existir una vía para que el Conocimiento Libre penetre al taller mecánico, y no sólo a la universidad. Para potenciar la opción bricoleur, hay que relajar el afán de control sobre la dotación institucional, y liberarse de los preconceptos de qué capas de la sociedad necesitan trabajar con una computadora libre. Tal vez necesitemos menos tabletas y más tornos controlados con SL.

> ***En muchos lugares, las computadoras son entregadas pero permanecen bajo llave en las escuelas. En unas ocasiones por falta o retraso en las capacitaciones. En otras porque se distribuyen en escuelas sin enchufes ni energía eléctrica.***

Lo mismo opera para la computadora sin internet: es un cliché moderno que sin conecti-

vidad no hay valor. Hace falta extender masivamente iniciativas técnicas que demuestren que el conocimiento digital se puede transmitir offline, sin tener que esperar a que lleguen las telcos extendiendo la fibra óptica: llegará tarde, y será cara.

Linuxeros refractarios

Quizás el mayor peligro sea el hecho de que la comunidad escolar genera resistencia a las "malas migraciones". Cuando la migración salió mal, cuesta varios años hacer que el profesor al que se le obligó a usar un sistema sin asistencia técnica suficiente, o la alumna a la que se impone un escritorio poco amable y software lleno de errores, vuelvan a probar por propia voluntad cualquier cosa que suene a SL. Hay que evitar estos puntos de no retorno, a toda costa.

Ocupar las aulas

Los programas estatales de dotación tecnológica tienen puntos oscuros. Pero, una vez lanzados, también podemos verlos como una invitación a tomar lo que está ahí, esperando que alguien demuestre que es viable, antes de que se oxiden o se vendan en el mercado negro.

Está en las manos de las comunidades en diferentes países demostrar, de abajo hacia arriba, que son herramientas potentes para la transformación pedagógica, social y económica. Para esto necesitamos armar proyectos con imaginación, con equipos multidisciplinares capaces de generar programas con una fuerte integración curricular, y una viabilidad económica sostenida en el tiempo. Pero sobre todo, la valentía de ocupar las aulas y tomar lo que es nuestro. ■

En la web:
https://pillku.org/article/prision-digital-para-creadores-visuales-de-las-her/

Notas:

1. La barrera psicológica de los 100 USD por laptop del proyecto One Laptop Per Child era una referencia mucho más increíble de lo que la Ley de Moore nos ha deparado en los últimos años. Sin embargo, conseguir soluciones competitivas con Hardware Libre es aún un horizonte mucho mas lejano.

2. https://es.wikipedia.org/wiki/Bifurcaci%C3%B3n_(desarrollo_de_software)

3. Es un portátil Hardware Libre: https://en.wikipedia.org/wiki/Novena_(computing_platform)

Bibliografía

Hourcade, JP et Al. Early OLPC experiences in a Rural Uruguayan School, 2008. http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.123.2429. Accedido 15 Noviembre 2015.

Pedroza, Sisifo. AL CopyLeft, Software libre dentro de las políticas progresistas de América Latina y el Caribe http://pilku.org/article/al-copyleft-software-libre-dentro-de-las-politicas/ Publicado 24 Noviembre 2014. Consultado 18 Noviembre 2015.

Raymond, Eric S, 2001. The Cathedral & the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. O'Reylly. Traducción española: http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html

Stephenson, 2005. The Diamond Age:, A Young Lady's Illustrated Primer, USA.

Comité Invisible, 2014, A Nuestros Amigos, Pepitas del Sur Plus, España.

Maxigas, 2013. Hacklabs and Hackerspaces, http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/. Consultado 19 Noviembre 2015.

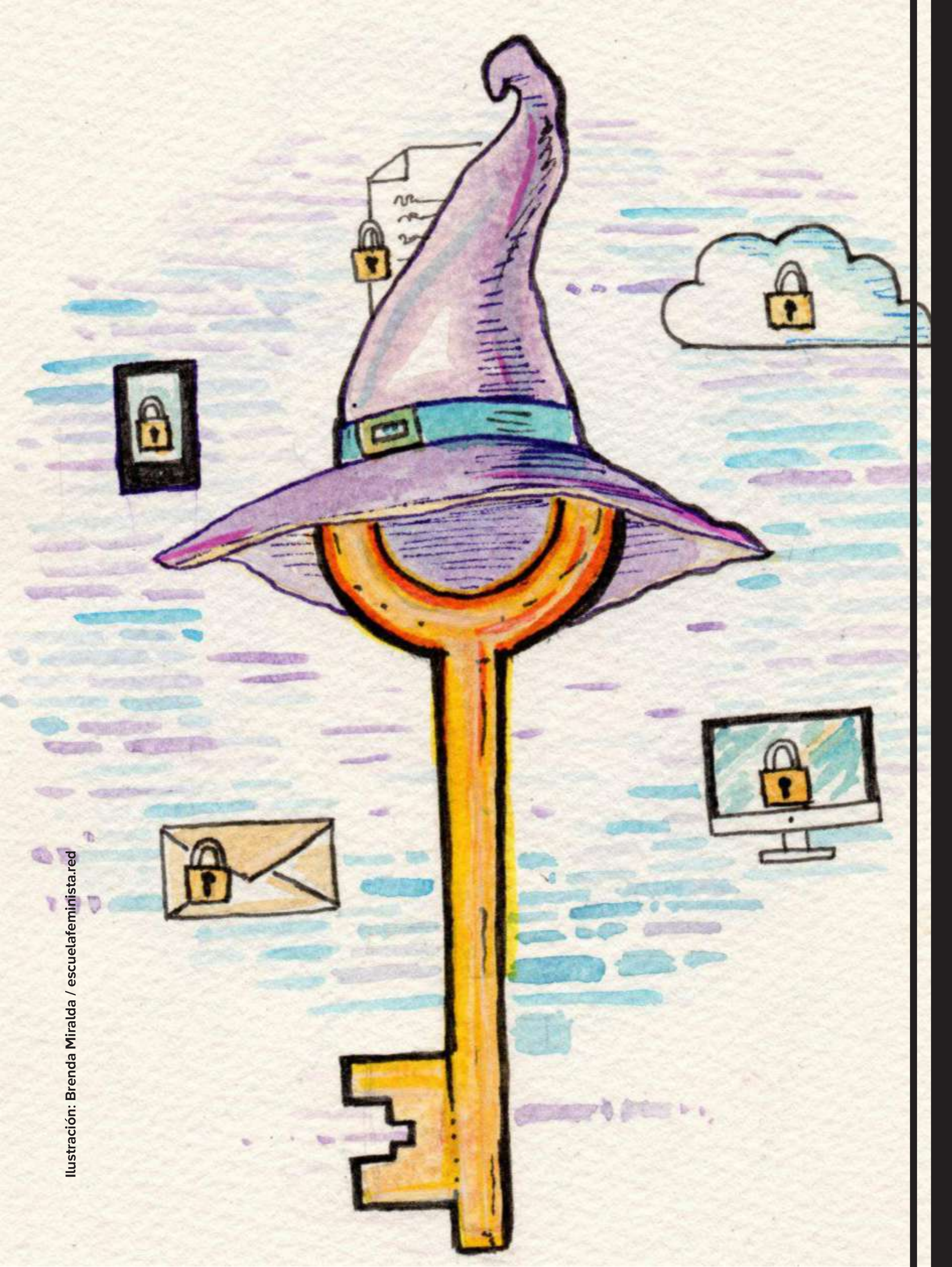


Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

Mujeres y software libre: construyendo nuestra genealogía

Por Angélica Schenerock

La participación de las mujeres en el software libre todavía no se ha traducido en un cambio real en el carácter patriarcal todavía presente en este ámbito de la tecnología, ya que muchas de las iniciativas que se describen a continuación no van más allá de una "inclusión" de las mujeres sin enfoque político feminista. Pese a su indiscutible enfoque político emancipador y a su carácter contrahegemónico y antisistémico, el movimiento por el software libre presenta muchas lagunas con respecto al sistema patriarcal, sexista y misógino.

Tal como en los demás ámbitos de la civilización y cultura patriarcal masculinista, las mujeres somos una minoría en los asuntos relacionados al software libre debido a nuestra exclusión educativa, a las desigualdades económicas y a la también desigual división sexual del trabajo y, sin duda, al machismo presente en la cultura hacker. Pese a ello, muchas mujeres sí han podido y sabido usar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y más aún las Tecnologías Libres de Información y Comunicación – TLIC, y por ello sus procesos y logros, así como sus aportes al movimiento feminista deben de ser visibilizados.

Si lográramos constituir una historia propia del movimiento de mujeres, podríamos recuperar no sólo el pensamiento de las mujeres instaladas dentro de la pirámide masculinista, donde se pierde su contenido más profundo de subversión, sino que a nosotras mismas.

Aunque no se trata de que las mujeres queramos "ser incluidas" o busquemos "incluirnos" en este mundo de varones y para varones, es importante visibilizar los trabajos y logros de las mujeres impulsoras del software libre, las que están vinculadas a la red o al no tan reciente ciberfeminismo, que es una de las corrientes del feminismo que fusiona los conceptos de ciberespacio y feminismo, término que fue usado por primera vez en 1992 por un grupo de cuatro mujeres australianas que formaron el VNS Matrix (VNS=VeNuS): Francesca da Rimini, Josephine Starrs, Julianne Pierce y Virginia Barratt y también por la teórica inglesa Sadie Plant.

El ciberfeminismo, más que un movimiento, es una herramienta de emancipación, pues

promueve la "conexión entre mujeres y la tecnología para investigar y descifrar los códigos de dominación y control de la cultura tecnológica; aprovecha para ello la capacidad de experimentación y las posibilidades que ofrece el ciberespacio para la creación de otras formaciones sociales, otras identidades y otra forma de activismo político" (Asociación Feminista La Cuerda, la Asociación de Mujeres de Petén – Ixqik, Alianza Política Sector de Mujeres, 2010: 82).

Es en este sentido que se vuelve importante rescatar la genealogía de las mujeres[1] que no solamente han fomentado las herramientas y políticas del software libre, sino que han usado estas herramientas como forma de activismo en pro de los derechos de las mujeres, de la visibilización de las diversas formas de abuso, violencias y discriminación patriarcal. La importancia de rescatar la genealogía de las mujeres ha sido reivindicada por los diferentes feminismos, principalmente por el feminismo de la diferencia, en donde coinciden, de acuerdo con Villa (1999: 44), en la "necesidad de narrar y hacer visible un pasado en femenino que sistemáticamente ha sido condenado al ostracismo intelectual y al confinamiento socio espacial".
Con el propósito de contribuir con la visibilización de las mujeres en el debate y en las prácticas relacionadas con el software libre, abajo presento un "remix" desde diferentes fuentes en donde podemos conocer un poco sobre las mujeres que han colaborado en su desarrollo y consolidación, además de que lo han usado como herramienta en la lucha en pro de los derechos de las mujeres y en contra la violencia y la misoginia. La mayoría está conectada con el movimiento feminista, pero no todas.

Esta genealogía no agota el tema, de modo que si conoces algunas otras mujeres, vale la pena que nos compartas.

> ***A la falta de confianza que la amplia mayoría de las mujeres experimenta ante una computadora, se suman las típicas situaciones que deben enfrentar a diario en el ámbito informático como el lenguaje sexista y los chistes machistas en los foros de intercambio, la percepción de la computación como una actividad antisocial (que requiere extensas jornadas de aislamiento dedicadas a la escritura de código) y la falta de modelos femeninos.***

1. Mujeres desarrolladoras y activistas del software libre:

Amaya Rodrigo Sastre: española, desarrolladora de Debian y co-fundadora de Debian Women. Es traductora técnica en la Universidad del Rey Juan Carlos y participa en varios proyectos de formación y desarrollo de software libre.

Anne-Marie Schleiner: estadounidense, escritora y artista/diseñadora de juegos. Trabaja desde hace varios años en la construcción del género y la cultura del juego del ordenador. Destaca el proyecto planteado con Sortware Libre: The Open Sorcery Database Project.

Celeste Lyn Paul: proveniente de las Universidades de Baltimore y Duquesne. Diseñadora de interacción, investigadora y contribuidora del desarrollo de código abierto. También lidera el KDE Usability Project, mentora de OpenUsability Season of Usability y está involucrada en el desarrollo de Kubuntu.

Debbie Richardson: canadiense, fundadora de LinuxChix.



Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

Erinn Clark: desarrolladora y cofundadora de Debian y lidera actualmente el proyecto Debian Women.

Elisabeth Rodríguez: creadora del grupo UBUNTU Women.

Eva Brucherseifer: alemana, es la ingeniera eléctrica que está detrás de los proyectos KDE-Women, KDE-Edu y KDE-Solaris.

Flavia Marzano: italiana, especialista en Software Libre y administraciones públicas.
Graciela Egurza: argentina, docente de Informática, ha publicado un fantástico texto en el cual narra su propia experiencia de iniciación a Linux.

Hanna Wallach: desarrolladora de GNOME y Debian. Contribuyó a con la fundación GNOME para crear Women's Summer Outreach Program.

Kristen Carlson Accardi: desarrolladora del núcleo de GNU/Linux, quien trabaja para Intel. Es desarrolladora de controladores desde el año 1990 y comenzó a concentrarse en el desarrollo de controladores para GNU/Linux desde el año 2005.

Machtelt Garrels: es una veterana de Linux y actualmente es consultora e instructora independiente. También es miembro de Linux Documentation Project, lugar que encontró para que sus escritos sean leídos en todo el mundo. Miembro del BSD Certification Group Advisory Borrad, comparte todo su conocimiento sobre la organización de certificaciones. Está colaborando con el grupo sin fines de lucro OpenDoc Society que promueve el uso de estándares libres.

María Leandro "Tatica": venezolana, activista del software libre, de la fotografía y el diseño. Entusiasta promotora de los eventos

para impulsar el software libre en Venezuela, aunque su entusiasmo contagia y anima a toda la gente de habla hispana. Hace video tutoriales sobre GIMP, imparte charlas y talleres por muchas ciudades de Venezuela. Activista de Fedora y también apoya todas las distribuciones.

Mercé Molist: española, periodista. Sus trabajos en importantes medios de comunicación como El Ciberpais, con sensibilidad y especial inquietud por los espacios sociales han permitido acercarnos con mayor proximidad al mundo del Software Libre, los hacklabs, la informática social y política.

Montserrat Boix: española, periodista, coordinadora de Mujeres en Red e iniciadora del grupo Mujeres en Red por el Software Libre.
Nixie Pixel: es una mujer que comparte sus experiencias en Linux con las demás, ayudando a evitar los mismos errores que ha cometido. Fanática del juego, los revisa y da a la gente una idea de lo que es bueno y lo que no es bueno acerca de ellos antes de comprar. Su verdadero amor es la creación de videos que hacen hacer reír a los geeks.

Pia Waugh: australiana, está completamente dedicada al software libre. Es actualmente la presidenta de la organización Software Freedom Day y vicepresidente de Linux Australia.

Sarah Sharp: es un hacker del Kernel de Linux en Intel's Open Source Technology Center. Nos trajo USB 3.0 para linux. En su tiempo libre, es voluntaria de la Sociedad Estatal de Portland, aeroespacial, de open source/open hardware que construye cohetes amateur. Sarah es también un miembro del grupo Portland's Code 'N Splode group.

Stormy Peters: fue gerente del programa de Hewlett-Packard para el código abierto. Recientemente fue nombrada Directora ejecutiva de la Fundación GNOME, de la cual fue co-fundadora. Está involucrada en la comunidad de GNOME desde el año 1999.

Sulamita García: responsable de LinuxChix Brasil, impulsora de la formación de mujeres y TIC.

Teresa González de la Fe: española, catedrática de Sociología en el Instituto Universitario de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad de La Laguna, de Tenerife. Implicada desde hace años en la investigación sobre software libre como alternativa ética y social en las TIC.

Valerie Henson: proveniente del Tecnológico de New México. Programadora del núcleo de GNU/Linux especializada en el desarrollo de sistemas de archivos (filesystems).

> ***En el mundo de la ciencia y tecnología no se ha tomado en cuenta el aporte y los avances que sobre igualdad real brindan las teorías feministas. Por esto en la comunidad por el software libre, las concepciones de libertad, igualdad y propiedad descansan aún en visiones tradicionales impregnadas de una jerarquía patriarcal que ignora la participación igualitaria de las mujeres.***

2. Comunidades virtuales de mujeres

Les Pénélopes: son un grupo de 60 feministas francesas pioneras en la utilización de Software Libre, que en 1996 crearon una de las primeras páginas webs de mujeres. En 2001, Les Pénélopes crearon un programa llamado SPIP para publicar en la web al estilo weblog, donde se da la plantilla ya hecha y la usuaria sólo tiene que rellenar los campos de título y texto. Inicialmente en francés,

hoy el SPIP está traducido a varios idiomas y parte del hecho de que, en general, existen más mujeres que hombres como creadoras y usuarias de los weblogs.

Mujeres en Red ha colaborado en la traducción no sexista al castellano del programa y el manual -evitando la utilización permanente del masculino en las expresiones como usuario, administrador, etc. – y ha apoyado la traducción de SPIP al euskara. En la actualidad numerosas páginas feministas del Estado Español se editan con éste programa, desde el Periódico Feminista, Mujeres Mediterraneas, Mujeres Iberoamericanas o la Xarxa Feminista del País Valencià. Recientemente se han sumado a la utilización de SPIP las feministas italianas de Il Paese delle donne. Lo atractivo de SPIP es que lleva incluido un manual y funciona indistintamente con Windows y Linux.

LinuxChix o Chicas Linux: de Canadá, y fundada en 1999 por Debbie Richardson, es la red internacional más importante de mujeres implicadas en Linux aunque el interés de los grupos de trabajo varía según los países. Tiene como objetivos brindar un espacio de encuentro y apoyo técnico para mujeres que tienen a Linux y el software libre como un interés común. Pero el objetivo más importante de esta comunidad es el incentivar a las mujeres a la participación e iniciación en el mundo del software libre mostrándoles que sí es posible participar activamente, apoyando de esta forma la causa iniciada por LinuxChix. En su página web, hay una pestaña con un rescate histórico de las muchas mujeres en la informática y en la creación de los ordenadores. De especial interés también el grupo LinuxChix-Brasil creado en el 2000.

Uganda Wougnet: también pioneras, la Red de Mujeres de Uganda (WOUGNET) es una Organización No Gubernamental creada en año 2000 por varias organizaciones de mujeres en Uganda para desarrollar el uso de las tecnologías libres de la información y la comunicación con las mujeres como forma de compartir información y abordar los problemas de manera colectiva. A la par de investigar y desarrollar el software libre en África, las que conforman WOUGNET analizan cómo el software libre y la web pueden ser integrados a los medios tradicionales de intercambio de información y la difusión como la radio, el video, la televisión y los medios impresos. De este modo, asumen el objetivo de mejorar las condiciones de vida de las mujeres mediante la mejora de sus capacidades y oportunidades para el intercambio, la colaboración y el intercambio de información.

Si bien el énfasis está dirigido a las tecnologías de Internet, WOUGNET desarrolla las siguientes actividades, a través de tres grandes áreas de trabajo: intercambio de información y trabajo en red; soporte técnico, y género y promoción de políticas de TIC. WOUGNET parte del hecho de que las nuevas TLIC, en particular, el correo electrónico e Internet facilitan la comunicación entre ellos y la comunidad internacional.

OTRAS: el grupo de mujeres Organizadas por Tecnologías y Recursos Abiertos y Sostenibles surgió en el año de 2009 como una iniciativa de un grupo de mujeres que integran la Comunidad Software Libre Centroamérica. En sus inicios, se denominó Centroamericanas por el Software Libre pero fue ampliándose a partir del trabajo de reflexión sobre sus objetivos y al recibir solicitudes de inscripción de mujeres de regiones distintas a la centroamericana.
Aunque OTRAS enfatiza el Software y la Cultura Libres, está abierto a mujeres que trabajan en campos relacionados con la tecnolo-

gía en general. OTRAS asume el propósito de contribuir con una mejor y más amplia inclusión de las mujeres en los espacios relacionados con las nuevas tecnologías de información y comunicación a través de la reflexión sobre la condición de las mujeres en dichos espacios; la visibilización de los aportes de las mujeres; el compartir de los conocimientos; la formación y soporte técnicos; y el apoyo personal. Parten del hecho de que el espacio relacionado con las tecnologías e informática es excluyente y ajeno a las mujeres, y que ello no es diferente en las comunidades de Software Libre, todavía dominado por varones y, por ende, en donde no se visibilizan el papel de las mujeres.

FOSSchix: Free and Open Source Software Chix – FOSSchix es una red Internacional de Mujeres que promueven el Software Libre, creada por y para mujeres colombianas que se interesan por la cultura y el software libre. El trabajo que realiza el grupo es motivar a las mujeres para que participen y se inicien en el mundo del software libre ya sea en el desarrollo, investigación o difusión.
FOSSchix forma parte de la red de comunidades que impulsa y promueve la Fundación Casa del Bosque, una organización conformada por un equipo interdisciplinar que orienta sus conocimientos y acciones a la promoción de las tecnologías libres, la cultura digital y sus derechos, el activismo tecnopolítico, la reducción de la brecha digital y el empoderamiento tecnológico ciudadano. El trabajo de FOSSchix se orienta por la difusión del software y la cultura libre; la participación activa de las mujeres en el mundo de las tecnologías libres; la creación de espacios de difusión y aprendizaje sobre género y tecnologías; los procesos de empoderamiento tecnológico con enfoque de género a través del manejo de tecnologías libres; la participación activa de las mujeres en investigación, promoción y desarrollo de tecnologías libres; la organización de eventos donde se promueven el software y la cultura libres.

KDE-Women: lanzada oficialmente en 1998, KDE es una comunidad internacional que desarrolla el software libre, produciendo un entorno de escritorio (el escritorio de KDE es uno de los más utilizados en las distribuciones de Linux) y otras aplicaciones e infraestructura de desarrollo para sistemas operativos como Mac OS X y Windows, a pesar de enfocarse en GNU/Linux. KDE es grupo fue pionero entre las comunidades de desarrollo de Software Libre y en la creación de un grupo de trabajo específico de mujeres. Así que KDE Women es un grupo de mujeres de la comunidad KDE, cuya finalidad es promover que más mujeres se involucren en el Open Source y se apoyen mutuamente para compartir logros y resolver dificultades técnicas y personales.

Debian Women: es un subproyecto del Proyecto Debian, creado en 1993 como una de las principales distribuciones de Linux. El proyecto Debian Women fue creado en 2004, con el propósito de equilibrar y diversificar el Proyecto Debian fomentando la participación activa de las mujeres interesadas y comprometidas con el software libre.
Sus acciones han consistido en la creación de una lista de correo (http://lists.debian.org/debian-women/) para la discusión, el intercambio de ideas, y la colaboración en proyectos Debian; la ejecución de un canal de IRC para la discusión de temas relacionados, preguntas técnicas y para que las mujeres que estén interesadas en contribuir a Debian puedan conocerse; creación de espacios que promuevan en análisis sobre los problemas que enfrentan las mujeres y su participación en Debian y Linux; realizar pláticas y conferencias en universidades y escuelas, y alentar y educar a la comunidad de Debian para aumentar la comprensión

de los problemas específicos que enfrentan las mujeres que desean contribuir más a Debian. Nota interesante: la esposa de Ian Murdock, iniciador del proyecto, se llama Debra así que para dar nombre a la distribución unieron sus nombres. "Debian".

Fedora Women: es un grupo creado en 2006. Fedora está relacionado con la distribución de Linux creada por la compañía estadounidense Red Hat. Parten del hecho de que debido a que sólo el 1.5% de las desarrolladoras de software libre y de código abierto (FOSS) son mujeres, Fedora Women se constituye como espacio virtual de encuentro, unión y empoderamiento de las mujeres en contra de los estigmas relacionados a las desigualdades de género en la Red, que son uno de los principales impedimientos para el éxito de las mujeres en el desarrollo delsoftware libre. Desde su lanzamiento en 2006, Fedora Women ha buscado aumentar la conciencia de la comunidad virtual hacia la importancia de la participación de las mujeres en el Proyecto Fedora. En este sentido, sus acciones han consistido en: proporcionar un foro para las mujeres en la Comunidad Fedora; proporcionar una voz más fuerte para las mujeres de la comunidad Fedora, y evitar la segregación sexual en la comunidad Fedora.

Apache Women: Apache es el servidor http más usado. El grupo de Apache Women se formó para ayudar y orientar a las mujeres a participar activamente en proyectos de Apache.

GNOME Women: El proyecto GNOME (GNU Network Object Model Environment) surge en agosto de 1997. GNOME Mujeres es un grupo dedicado a proporcionar el estímulo para que las mujeres contribuyan con GNOME, una aplicación gratuita y de código abierto GNU / Linux y Unix escritorio suite. Tienen un canal de IRC (chat) # gnome-mujeres en irc.gnome.org. La lista de correo es su principal canal de comunicación, así como el grupo de mujeres en GNOME Facebook. Por su vez, El Programa de Extensión de la Mujer anima a las mujeres a involucrarse en GNOME y organiza pasantías para mujeres en GNOME y otras organizaciones. La lista de los mentores de GNOME que comenzó como un recurso para el Programa de Extensión para las mujeres, ahora es un recurso general a disposición de todas las recién llegadas.

Mozilla Women: Comunidad de Mujeres desarrolladoras de Mozilla, que tiene por objetivo promover la visibilidad y la participación de las mujeres en las comunidades de software libre. Parten del hecho de que las soluciones para la mejora de las tecnologías deben proponerse con el fin de mejorar la visibilidad de todas las minorías, que por diversas razones no pudieron tener igualdad de acceso a las computadoras o Internet, como es el caso de las mujeres.

Ubuntu Women: El proyecto Ubuntu Women fue fundado en 2006 y tiene como objetivo fomentar la colaboración y participación de las mujeres a través de la tutoría y la inspiración. El equipo femenino Ubuntu tiene muchos proyectos por medio de los cuales buscan potenciar la visibilidad de las mujeres en todos los ámbitos de Ubuntu.

Genderchanges: grupo holandés conformado por hombres y mujeres identificadas con las minorías de género. Están centradas en el software libre y de código abierto como una decisión política.

Haecksen: es una red alemana de mujeres fundada en 1988 en el seno del mítico Caos Computer Club y dispone desde hace va-

rios años de espacio propio en el congreso CCC. El objetivo de Haecksen es mostrar que las niñas y las mujeres pueden manejar la tecnología con toda naturalidad creativa y que la imagen de que sólo los hombres son "piratas" en la red – es falsa.

Mujeres en Red por el Software Libre… y no sexista: red española que surge a finales del 2002 con el objetivo de crear un espacio de empoderamiento para las mujeres en Software Libre. Se reivindica que los programas realizados con SL utilicen un lenguaje no sexista y que evite la exclusión de las mujeres.

En la web:
https://pillku.org/article/mujeres-y-software-libre-construyendo-nuestra-gene/

……………………..

Notas

1. "Desde el feminismo postmoderno, Rosa Rodríguez, a partir de su crítica a las obras de Foucault, desarrolla el concepto de genealogía feminista, particularmente con base en sus críticas al método arqueológico y a la genealogía, aplicándolos a la situación específica de las mujeres. La genealogía feminista que propone Rodríguez deconstruye y analiza los procesos en función de una reconstrucción autónoma, recupera y crea la propia memoria, crea sus propios mitos colectivos y ficción, nunca reducida a una mera galería de damas ilustres. Implica el descubrimiento y rehabilitación de las figuras femeninas en la Historia y en el Pensamiento, entre otras" (Asociación Feminista La Cuerda, la Asociación de Mujeres de Petén – Ixqik, Alianza Política Sector de Mujeres, 2010: 82).

Bibliografia:

Asociación Feminista La Cuerda, la Asociación de Mujeres de Petén - Ixqik, Alianza Política Sector de Mujeres, 2010, Escuela de Formación Política Feminista: Módulo 1: Genealogía Feminista, La Otra Cooperativa/Editorial La Trilla, Guatemala.

Boix, Montserrat, s.f., Visibilizando a las mujeres en el Software Libre. Grupos y nombres de mujeres comprometidas en proyectos, en Mujeres en Red, el periódico feminista, http://www.mujeresenred.net/spip.php?article717 consultada el 19 de agosto de 2013.

Mujeres en Red por el software libre… y no sexista, tomado de: http://www.mujeresenred.net/software_libre/indexsl.html Consultada el 19 de agosto de 2013

Las mujeres también usan y desarrollan software libre, tomado de: http://blog.desdelinux.net/las-mujeres-tambien-usan-y-desarrollan-software-libre/ Consultada el día 19 de agosto de 2013



El software libre, para video, permite a cualquier persona llevar hacia delante un proyecto complejo

Por Pillku

Flavio Soares, director y guionista de la película brasileña Floresta Vermelha, realizada al 100% con software libre y hardware libre, sorprende en esta entrevista, en donde cuenta el proceso de gestación del proyecto y de realización de la película, en donde ambos, proyecto y película, están intrínsecamente relacionados. Con una larga y reconocida trayectoria en el mundo de las tecnologías libres y en la realización audiovisual, Flavio comparte, además, muchos elementos para la reflexión crítica sobre el uso de las herramientas libres en el proceso de creación artística.

Pillku: Flavio, me gustaría empezar con algunas preguntas más generales, que den cuenta de la presentación del proyecto. Así que te pido que nos cuentes cómo surgió la idea del Floresta Vermelha.

Flavio Soares (FS): La idea de hacer una película de ficción surgió “oficialmente” en una de las visitas que hice a la ciudad de Curitiba, para el montaje del documental Olhar Contestado. Eso fue más o menos en el primer semestre de 2010. Yo estaba en la casa de Fabs (Fabianne Balvedi, directora de Olhar Contestado) y hablábamos sobre cómo sería posible dar un paso más osado y hacer un proyecto que abarcara a más personas, que fuera más complejo, en fin, que diera un paso más allá de lo que hasta entonces habíamos hecho.

En términos técnicos, las personas, es decir, las personas que editan videos con herramientas FOSS, aún no habían entrado en el ámbito del cine digital, en las resoluciones arriba del full HD (1080P). De ahí que hacer una película de ficción, para el cine, pareció tener bastante sentido en aquél entonces. Y el primer paso era hacer un guión.

Así, a mitad del año, busqué una amiga mía llamada Paula Szutan. Paula había hecho un primer cortometraje bastante elogiado llamado Teresa, y yo quería que ella hiciera un guión para que filmáramos. En aquel momento, ya estaba muy claro que sería necesario traer personas que no estaban en el movimiento del software libre, como artistas que ya tenían un lenguaje propio, pues eso era algo que suele

faltar en este medio.

> ***Mi idea, en aquella época, no era escribir el guión, tampoco dirigir la película. Era juntar un equipo y resolver la parte técnica, más o menos como estaba ocurriendo con el propio proyecto Olhar Contestado.***

Y pasó que Paula no pudo participar, pero fue a partir de las pláticas con ella que surgió la idea de hacer una película de suspenso, algo que mantuviera la atención del espectador. Dos influencias muy fuertes en esta línea, y que definitivamente han influenciado el Floresta, son las películas La cinta blanca (2009), de Michael Haneke, y La Niña Santa (2004), de Lucrecia Martel. Yo recomiendo muchísimo estas películas, pues ellas no nos dan todo: son películas que piden mucho de ti, y era eso que queríamos con el guión del Floresta.

Cuando escribí el guión, escribí más o menos lo que estaba en mi cabeza en aquel momento, que era la historia de un chavo regresando a casa, siendo que había muchas cosas alrededor de aquel simple regreso, y de aquella casa.

Pillku: ¿Quién conformaba el equipo de trabajo del Floresta Vermelha? O mejor, ¿quién son ustedes? ¿Se dedican a otra cosa, además del cine? ¿Cómo se juntaron?, ¿ya se conocían antes?

FS: Una vez que yo ya tenía el guión, y que ya había una idea formada de lo que queríamos grabar, salí en búsqueda de quien podría conformar el equipo. En aquel momento, el proyecto había quedado un poco (mucho) más complejo, ya que, si queríamos llegar al cine digital, el único medio viable para un proyecto independiente era o alquilar un equipamiento a precio de oro, o encontrar una alternativa. La alternativa que encontramos fue la cámara Elphel, que la comunidad internacional Apertus estaba intentando adaptar para cine, y ella grabaría en 2k, que era lo que nosotros necesitábamos, con el bono de grabar en RAW. Como también soy un poco fotógrafo, conocía el beneficio que tendría grabar los frames en este formato.

Y, obvio, con esta complejidad y un guión que era mío, tuve que comenzar a asumir que tendría más sentido que yo también fuese el director. Por lo tanto, las primeras personas que busqué tenían dos perfiles más latentes. Eran personas a las cuales yo admiraba el trabajo, hecho que era evidente en el caso de Aninha (Ana Rezende, fotógrafa), de Renato (Renato Cortez, mago del audio) y de Maraí (Maraí Senkevics, una de las figurinistas pela Lynn Firing), pero que también se interesarían en entrar en un proyecto tan rock n' roll, tan independiente como el nuestro.

Para mi sorpresa, muchas de estas personas aceptaron y, así, surgió el equipo central de la película, de esta búsqueda por personas talentosas, con lenguajes ya definidos en sus propios ámbitos.

Otras surgieron en el camino e hicieron una enorme diferencia, como Claudinha (Claudia Rodriguez, directora de arte), y Bárbara (Bárbara Roma, asistente de dirección). La entrada de Claudinha, por ejemplo, marcó un momento importante, pues para que llegáramos al nivel de trabajo que ella estaba proponiendo, necesitaríamos, como proyecto, osar más, ser más maduros. Yo mismo quedé inseguro y dije: "mira, echa un ojo en nuestro site, mira la cámara que vamos usar y ve si aún tienes ganas de participar". Ella me respondió: "mira, yo pienso que es muy loco", y así cada uno fue entrando en el proyecto.

En el proceso del crowdfunding del Floresta, comentamos que sería el estreno en el cine de muchas personas, lo que era cierto, y también montamos el equipo pensando en eso, todas y todos allí teníamos que estar en el mismo



barco. Y eso súper funcionó.

> ***El equipo es el mejor con el cual he trabajado hasta hoy, de lejos, pues teníamos un alma colectiva muy linda.***

Ahora bien, una cosa súper importante que no quiero dejar de comentar, es que cité algunos nombres aquí, pero, – y es ahí que vemos como este equipo es muy lindo – todas las personas involucradas en todo el proceso tenían sus funciones y sus identidades. Cuando necesitábamos, todas estaban ahí, resolviendo problemas y encontrando soluciones. César (César Barbosa, producción y locación), Andressa (Andressa Vianna, producción), en fin… Todos fueron muy fundamentales ahí, cada una, cada uno a su momento.
E internamente, nuestro acuerdo era sencillo pero hacía toda la diferencia. Todas las personas trabajarían gratis, pero el arte de cada una debería estar presente en la película – ellas deberían ser capaces de reconocerse en la película y poder señalar: "eso de ahí es mío".

***Pillku: ¿Qué significó para ti el proyecto-proceso creativo del Floresta Vermelha*?**

FS: Mira, siento que el Floresta Vermelha, visto como un todo, como filme y proyecto, es algo extremadamente interesante. Interesante y profundo. Creo que va tardar un tiempo para que sea comprendido.
En el año pasado (2013), en una de las exhibiciones del Floresta en Florianópolis, volví a reencontrarme con la Fabs y ella me recordó de una historia muy curiosa. En 2006, con el colectivo que entonces formaba el Estúdio Livre, hicimos un viaje a Extremadura y a Barcelona (España). Aquél fue un viaje muy personal para Fabs, pues una gran amiga suya había fallecido cuando ella estaba allá, y también para mí, pues yo sentía que un gran ciclo de mi vida estaba terminando exactamente allí. Lo que yo no sabía entonces era que fue en aquél viaje donde surgieron las semillas de la historia del regreso de Nikolai.

Entonces, como puedes ver, pasó que el gran ciclo siguiente para mi fue el Floresta Vermelha, que por sí solo ya dice mucha cosa. Y también demuestra cuán importante era que el proyecto tuviera un final.

Pillku: ¿Ustedes tienen otros proyectos en curso con tecnologías libres?

FS: En curso no. A lo largo del proceso, con otro equipo, hicimos un documental llamado de viver nos Rios, de viver nas Ruas e, al final, el making of del Floresta. Después de eso, sentí que necesitaba de un tiempo para terminar más un plugin de la serie Blender Velvets y volver a escribir. Entonces, en este momento estoy escribiendo, juntando ideas.

Pero, por tu pregunta, creo que la parte de software libre, para video, quedó súper bien resuelta, hecho que permite a cualquier persona llevar hacia delante un proyecto complejo en herramientas de open source. Eso implica, claro, que cuando surgir un nuevo proyecto, sí, hacer la parte del video en open source ya es un supuesto. No me pasa por la cabeza realizarlo con herramientas que no sean libres – y esta es una decisión técnica también, no apenas filosófica.

Como la parte "tecnologías libres" del proyecto era formada por mí y por Renato, sé que él grabó una parte del último disco del Seychelles con Ardour, creo que la batería. Pero, normalmente, en sus trabajos él suele usar herramientas propietarias.

Pillku: ¿Por qué todo lo que logré encontrar en el Google sobre la película siempre habla más de la técnica que del guión? Te lo pregunto pues, como te he dicho otro día, independientemente de su técnica, la historia me pareció fantástica. Cuando vi la película el año pasado, y volviendo a verla ahora, tengo la misma impresión, más elaborada, quizás, de la historia en si misma. ¿Dónde está comentado el guión, la historia?

FS: Esta es una pregunta muy buena. Cuando fuimos hacer la campaña de crowdfunding, comenté con Lucas (Lucas Malaspina, campaña) que el Floresta tenía un problema grave, que era el de estar en un enclave. Las personas del software libre pensarían que era un proyecto de cine, mientras que la gente del cine pensaría que era un proyecto de tecnología. Dejé un registro de esta situación en el making off, y es porque eso es muy cierto.

En este enclave, estamos en la frontera entre estas cosas, y somos todas ellas. Pero el costo de eso es que corremos el riesgo de ser mal evaluados por los dos lados: en nuestro caso, no era posible contar una historia sin usar de los medios tecnológicos abiertos – necesitábamos de ellos. Sin embargo, todo el propósito del proyecto, todo, todo, todo, era el de hacer una película, contar una historia. Me gusta mucho enfatizar eso.

> ***Sin esta prerrogativa, la de narrar una historia, no tendríamos siquiera empezado a entrar en la parte tecnológica para resolver nuestros problemas***.

He comentado que el guión del Floresta es propositalmente abierto. Él pide una reflexión mayor sobre aquello que está allí. Creo que una obra de arte es bien sucedida cuando las personas quieren volver a verlas, y encuentran cosas nuevas ahí – pues todas las claves de interpretación están dentro de la propia película, o incluso en el making off. Y es muy satisfactorio cuando algunas personas comentan algo tipo: "volví a ver la película y, mientras más la veo, más me gusta".

También tengo una teoría de que nosotros, aquí en Brasil, tenemos un problema muy serio con respecto a lo cultural, que es que ya no sabemos como transformar lo que sentimos o pensamos en objetos físicos, objetos de arte. Creo que logramos un poco de eso en la música y muy bien en el grafiti de las calles, pero muy poco en películas o en objetos artesanales que, por ejemplo, en Argentina son lindos. Entonces, pienso que pasaron dos cosas ahí. Primero, fue más sencillo para las personas del software libre entender lo que estaba ocurriendo en el proyecto del Floresta, incluso

porque es un perfil más ligado en cosas nuevas y modelos nuevos. Segundo, porque quedó más fácil, a partir de ahí, que las personas intentaran simplificar el proyecto como algo solamente tecnológico: era el camino más fácil y rápido en este mundo de urgencias. Incluso las notas de los periódicos siguieron en este sentido, y fue sorprendente no ver opiniones personales sobre la película en sí misma, o sobre el guión, o el arte en estos ámbitos. Creo que eso demuestra cómo tenemos problemas para expresarnos o para ser honestos con nuestros propios sentimientos.

Pillku: Vamos a la película entonces, que como espectadora me pareció alucinante. Por qué esta historia, la de Nikolai? Veo que muchos elementos están presentes, además del "regreso a casa": veo la problemática ambiental y la dicotomía campo-ciudad, tan presentes en Brasil desde siempre. Hay una escena que me hizo recordar de los comerciales de tele en los años 1980: los jóvenes que dejan el campo para estudiar en la ciudad, terminan sin concluir los estudios y buscan empleos que apenas dan para sobrevivir. ¿Tú quisiste relatar eso, o fue puro delirio de espectadora?
Las escenas que ocurren en la sala, de Nikolai con su madre, con su hermana y con su padre, en contraposición con la última escena en el piso de arriba, me hizo pensar que este "regreso à casa" es un viaje onírico, que sólo ocurre en la cabeza o en los sueños de Nikolai. ¿Qué me dices sobre eso?
Bien al comienzo, cuando Nikolai está conversando con su madre, ellos entablan un diálogo muy profundo sobre los regresos... parece que Nikolai tuvo que emprender una especie de Odisea para regresar: sin caminos, a una ciudad que ya está barrida del mapa, cruzar barreras, vigilancias de policías... ¿Quisiste darnos algún mensaje sobre el asunto de los "regresos a casa", que al mismo tiempo pueden ser una metáfora de "regreso a sí misma/ a sí mismo?
Floresta Vermelha es una metáfora de...

FS: Voy intentar responder todas estas preguntas en una sóla. Cuando hicimos la fiesta del pre-estreno del Floresta, un gran amigo mío, Alê (Alexandre Szolnoky), con quién yo había hecho el ensaio #08 – um sol atrás de mim como um rei mutilado y la revista de cómics experimental #34 me dijo: "finalmente entendí cómo escribes. Tú creas un mundo entero y echas los personajes allá adentro, y aquél mundo existe para ellos, pero tú no explicas mucho para quien está del lado de fuera".
Y es justamente eso. Mira, hasta entonces él había hecho dos proyectos conmigo y había quedado completamente perdido sobre lo que estaba ocurriendo.
Estoy re-leyendo las historias de Sandman, de Neil Gaiman, y veo que quizás este estilo sea una herencia de lo que yo veía allí: un mundo extraño, que se va presentando poco a poco, conforme vamos conociendo los personajes.
Creo que todas estas preguntas son tus interpretaciones de la historia, y sobre lo que hay por detrás de la historia, y es un elogio ver tus visiones sobre la película, me quedo muy feliz en verlas.

Pillku: Me pregunté a mi misma, por ejemplo: ¿porqué el padre de Nikolai lo juzga? Que no era lo correcto, salir corriendo de esta situación? Y aquella frase tan fuerte, de que el hijo "trae el veneno adentro"... La madre, al contrario, no lo juzga, y como cualquier otra madre latinoamericana, en un contexto así, mandaría el hijo a salir corriendo de la situación. Ah, y el padre no juzga el gobierno o la sociedad que permite estas tragedias, sino que asume un doble discurso: le hecha a la cara del hijo su huida, y luego lo invita a sentarse a la mesa para cenar. Y la hermana... como niña, vive lo que hay que vivir, y guarda la rama

que brilla roja. Nikolai fue estudiar agronomía… ¿no fue una forma de buscar una salida al problema, y no una huida?

FS: Creo que esta es la primera vez que alguien de fuera de la película me pregunta sobre los personajes. Cuando estábamos grabando, Flavio Kage (actor, Nikolai) siempre me preguntaba: "¿qué pasó cuando Nikolai hizo aquello? ¿Y después? ¿En qué orden ocurrieron las cosas?" Yo tenía todas estas respuestas en mi cabeza, pues tenía todo el panorama de fondo ya montado. Y las preguntas que yo no sabía, era fácil inferir o intuir el porqué algún personaje había hecho algo.
Así, cada personaje, con su historial, carga una emoción o reacción que deja trasparecer durante la película. La madre, Liliya, se tu lees el guión, va ver que yo escribí una madre más dura, es esa la impresión que queda de ella. Hay una parte así:
"A pesar de haber tocado su rostro, durante todo este diálogo, ella mira fijamente en sus ojos, de forma impasible, penetrante, como si lo estudiara."

Ella era una madre casi envidiosa de la salida del hijo de la casa, como si ella misma hubiese querido irse y nunca lo hubiesa hecho. Durante los ensayos que hicimos de esta escena, y ahí una vez más veo como este equipo era lindo, la Laís (Laís Blanco, actriz, Liliya) hizo una madre algo más amorosa, algo más frágil. Y es muy bueno que eso haya cambiado, pues entra en el pacto que hicimos como equipo: esa era la Liliya de Laís, y era importante que ella, como actriz, se viera en aquél papel.

Ya el padre, él carga un resentimiento agresivo, físico, del hijo, que se desdibuja durante el diálogo, más precisamente cuando él percibe la inevitabilidad de lo que está ocurriendo allí: el hijo regresó a la casa. Y, dentro de él, él tiene que valorar qué hacer a partir de ahí: recibirlo o seguir condenándolo – hecho que ahora es imposible, pues si durante todo estos años él había guardado resentimiento por la salida del hijo, éste ahora estaba allí. La inevitabilidad de las cosas parece algo importante para el personaje del padre, y es interesante comentar que necesitábamos de una persona, de un actor, que fuese físicamente imponente, que ostentase una presencia tan pronto entrara en la casa, ya en la primera mirada – y Gustavo (Gustavo Canovas, actor, Yuriy) hizo este papel perfectamente. No habíamos ensayado aquella escena, y el take que vemos en la película es la primera vez que todos allí, de hecho, hablaron aquellas frases juntos. Vemos en el making of que toda el equipo estaba o en el garaje, afuera, acompañando las imágenes sin el sonido, o en la cocina, solo oyendo el audio. Para nosotros del equipo, este fue un momento álgido de todo el proyecto: la grabación de esta escena, la confianza total de todas y todos en todas y todos.

> ***Aquello que no vemos en la película, en esta historia, es tan o más importante que aquello que vemos, y quizás eso responda a tu pregunta sobre cuál es la metáfora de la Floresta Vermelha.***

He comentado de los demás, déjame ahora comentar rápidamente sobre Clarinha (Clara Almeida, actriz, Halyna). En el guión, la hermana de Nikolai era un poco mayor, entrando en la adolescencia. Tuvimos un problema con la actriz que haría Halyna, y eso terminó siendo óptimo, pues Clarinha y su familia se entregaron mucho a este papel y eso nos ayudó tremendamente. Halyna quedó más niña, pues en lugar de 12 años, ella tenía de 9 hacia 10, y eso la hizo más genuina, más adorable, más fuerte.

En uno de los videos de presentación del proyecto, comento que el nombre de la película

viene de esta escena. Y no es por acaso. Halyna enseña a Nikolai una rama de la Floresta Vermelha. No para nosotros, espectadores.

Pillku: Vamos ahora para la parte técnica ¿Cómo fue la decisión de hacer una película con software, hardware y cámara libre?

FS: La parte del software libre ya venía conmigo y con Renato desde la época del Estúdio Livre, cuando trabajamos en el proyecto de los Pontos de Cultura, entre 2005-2007 aquí en Brasil. Entonces, si te soy sincero, no tuve que pensar mucho en eso en la hora de decidir.

Ya el tema de la cámara fue muy motivado por una cuestión técnica, pues queríamos algo que grabara en una resolución 2k o arriba, y financiera, ya que alquilar una cámara con esta definición era algo impensable para un proyecto sin dinero. El dinero que juntamos, sea por el crowdfundig, sea por dar talleres, fue todo usado en la película, principalmente en el arte – montaje de la casa, figurino, iluminación.

Sonaba – y aún suena – un poco ridículo agarrar el dinero que lograste conseguir juntar para grabar una película y gastarlo todo en el alquiler de una cámara. Y, con el formato RAW, este alquiler implicaría en una fábula de más dinero para hacer el tratamiento de los colores, en la post-producción. Eso no sólo era imposible en aquél momento, sino que iba en contra de lo que era la idea, las ganas, el imaginario que yo tenía de lo que sería hacer una película. Si estás dentro de los círculos de quien hace cine, puede ser que logres un acuerdo con precios mejores. Como no era nuestro caso, teníamos que buscar una alternativa, y así caímos en la Elphel.

El hecho de que la Elphel sea open hardware vino como un bono, pues tenía todo que ver con lo que estábamos proponiendo y, aunque el tener que encontrar una solución técnica sobre cómo usarla para hacer películas haya dado un gran trabajo, creo que valió mucho la pena.

Pillku: ¿Cómo percibes el papel del cine libre en la industria cultural? ¿Ustedes piensan que el cine libre cuestiona la industria cultural? ¿De que manera?

FS: En los años que formé parte del Apertus, y hasta pelo nombre de la comunidad, “Apertus – Open Source Cinema”, teníamos una discusión interna sobre qué sería exactamente un “cine libre”. Tal vez, podamos llamar de cine libre quien haga películas y use licencias abiertas, como las de Creative Commons o copyleft. O quien usa programas libres dentro de la cadena de producción y mismo ayuda a desarrollar estos programas. O quien usa hardware abierto en alguna etapa del proceso. No sabíamos al cierto, y quizás quien use uno o más de estos elementos se encuadre en la definición de lo que podría ser llamado de “cine libre”.

Si tomamos el caso de las licencias de uso, ellas han causado una revolución en el modo en como hoy se propaga la cultura.

> ***Creo que la discusión de las licencias trajo de vuelta la discusión de que el dueño de la obra de arte es el artista (o la artista, obvio), y no un intermediario como las grabadoras o distribuidoras.***

Los intermediarios tienen su papel, pero no pueden, en ningún momento, actuar como si fueran los dueños de las obras. Para mí, el ejemplo de In Rainbows, de Radiohead, define eso muy bien.

Ya en el caso del software libre, pienso que software con licencia abierta han demostrado su valor más que frecuentemente. Suelo decir que la arena ya está dominada, sólo que las personas aún no han percibido. Si tomas los sites más visitados de internet, detrás de ellos todo es tecnología abierta: Google, Facebook, Twitter, Wikipedia, Yahoo… Para acceder a internet las personas usan Firefox o Chrome, que son softwarees libres. Y si ellas tienen smartphones, hay grandes posibilidades de

que tengan un sistema Android.
El software libre trajo de vuelta a las personas aquello que debería ser la ciencia por definición: algo abierto, posible de análisis y revisión de pares, algo que pruebe su uso por la práctica y pueda ser desarrollado por y para la práctica. Es así que se construye conocimiento relevante para las personas. Eso es especialmente importante hoy, en esta época de vigilancia masiva: la tecnología de Wikileaks es software libre, y los únicos programas de criptografía y seguridad confiables hoy son los de código abierto justamente por poder ser revisados.

Hice toda esta vuelta para decir que, poco a poco, el software libre entró en muchos ámbitos y las personas aún no lo han percibido. En el cine, mismo, la máquina del DaVinci Resolve, que es una suite de tratamiento de colores para cine, es un Linux. Los proyectores de sala de cine digital 2k y 4k giran Linux, vimos eso cuando fuimos a proyectar el Floresta y tuvimos que hacer un DCP. Y hay mucha cosa por detrás que no vemos, como es el caso del propio FFMPEG y otras herramientas que mucha gente seguramente usa, pero no necesariamente alardea u ostenta. O sea, el código abierto, de forma general (y las licencias de uso usaron esta lógica para formarse), es lo que llamamos de game changer. Él cambió el juego y está cambiando cada vez más. Si tomamos el caso del propio Apertus, que cansó de esperar y resolver hacer una cámara 4k desde cero en hardware abierto y ya está con un prototipo funcionando, o de cuanto el Arduino ha impulsado diversos proyectos educativos, vemos que la ola del software libre ya está tan establecida para algunas personas que incluso ya pasó. Es como una piedra cayendo en un lago, que va formando olas – la cuestión del software libre es tan profunda en los días de hoy, que las personas están yendo más allá y creando sus propias herramientas. Vea el caso de la Blender Foundation y de los proyectos de animación libres que ellos hacen, también en 4k. Los desarrolladores del Blender no pueden prever todos los usos que los demás van hacer de su programa. Pero ellos sí pensaron en eso allá atrás y abrieron la API del Blender para que otras personas pudieran hacer lo que quisieran con el software – y eso para el proyecto del Floresta fue súper importante.
Para finalmente responder a tu pregunta, no creo que el cine libre "cuestiona" la industria cultural. Creo que es una nueva forma de pensar y que abarca todas estas cosas. Son nuevas formas de estudiar y encontrar soluciones, así como encontrar otras formas de ganar dinero – modos que, necesariamente, son diferentes, pues el código abierto cambió el juego. Hoy, él está cambiando la industria cultural por dentro, a tal punto que no es tanto que él "cuestione" la industria cultural, sino que él se está volviendo parte de la industria cultural en diversos niveles. Y el "cine libre" sería parte de este movimiento.

Pillku: ¿Cómo piensas que estará el cine libre en los próximos 10 años?

FS: No hago la menor idea, es imposible prever. Cuando yo era pequeño, teníamos que estudiar inglés, porque el mundo se estaba globalizando y el inglés era la forma en que podíamos comunicarnos con más personas. Hoy, siento eso con relación a los lenguajes de programación, creo que en breve quién no sepa algo de programación se sentirá limitado de alguna forma. Y eso, claro, se va a reflejar en la forma en como se hagan películas dentro de 10 años. ■

En la web:
https://pillku.org/article/floresta-vermelha-el-software-libre-para-video-per/

Software Libre, géneros y (des)igualdad: expandir los horizontes de la libertad

Por Cecilia Ortmann

Los principios éticos, políticos, filosóficos que fundamentan el Software Libre nos invitan a imaginar y construir espacios de participación y producción de conocimiento más democráticos e igualitarios. ¿Cómo se da esta construcción colectiva en términos de relaciones de género? ¿Qué experiencias todavía quedan relegadas o subordinadas? ¿Qué desafíos podemos (tenemos que) plantearnos como activistas? Algunas ideas para pensar las dinámicas de género en los espacios de Software Libre.

El año pasado fui invitada por muy queridxs amigxs de Tierra del Fuego a participar del FLISoL[1] que organizaron en dos ciudades de esa provincia. La propuesta era coordinar un espacio de debate sobre cómo las relaciones de género interpelan a las comunidades de Software Libre. En Ushuaia, durante la presentación, un participante me preguntó consternado si ese reclamo por una mayor participación de mujeres en el ámbito informático —y en el Software Libre en particular— suponía que los varones iban a tener que adquirir "el dominio del lavarropas" (sic).

Más allá de lo anecdótico (y bastante arcaico, por cierto) del planteo de aquel señor, preocupado porque la utopía feminista aparentemente le traería aparejada una serie de "nuevos aprendizajes" en su vida cotidiana —tales como apretar el botón de encendido de un electrodoméstico—, ese episodio da cuenta de un panorama naturalizado y desigual en términos de género, que nos plantea una inquietud —y hasta una contradicción— a quienes levantamos con orgullo las banderas del Software Libre.

> ***Desde los primeros movimientos feministas se ha cuestionado la desigualdad de las mujeres con respecto a los varones en el acceso al conocimiento en general, y al científico-tecnológico en particular.***

Desde los primeros movimientos feministas se ha cuestionado la desigualdad de las mujeres con respecto a los varones en el acceso al conocimiento en general, y al científico-tecnológico en particular. Las luchas de las organizaciones sociales promovieron y conquistaron numerosos derechos para las mujeres, especialmente en relación a la



educación. Sin embargo, a pesar de que la consecuencia lógica del ingreso en igualdad de condiciones a la formación sería un aumento cuantitativo, en la actualidad la participación de las mujeres haciendo ciencia y tecnología sigue siendo inferior. Puntualmente en el área que nos convoca: en la actualidad a nivel mundial se calcula que en el sector de producción de software, apenas el 20% son mujeres. Y esta desigualdad se acentúa cuando hablamos específicamente de Software Libre, donde la participación de las mujeres no supera el 2%.

¿Tan pocas?

Hace rato venimos leyendo, escuchando, discutiendo —y también tratando de revertir— cómo desde que nacemos, el mundo a nuestro alrededor está "organizado" según un patrón binario de géneros. Todo, absolutamente todo, está diferenciado: la ropa, los juegos, los actividades, e incluso la educación escolar. Se espera que las mujeres se desarrollen en las áreas artísticas y en las humanidades, mientras que para los varones se supone un mayor rendimiento en las ciencias exactas, las disciplinas tecnológicas y los deportes. (¡Pobre aquel nene al que no guste jugar al fútbol!)

Este proceso de socialización se acentúa en la vida adulta. Las imágenes que circulan en los medios de comunicación contribuyen a aumentar la distancia de las mujeres con la tecnología. Sólo basta pensar en cuántas veces vimos varones protagonizando publicidades de artículos de limpieza, o cuántas y qué tipo de noticias leemos sobre organismos y empresas dedicadas al desarrollo tecnológico lideradas por mujeres. Sería inocente pensar que ese bombardeo constante de estereotipos no tiene ninguna incidencia en las decisiones de las personas a la hora de inclinarse por una actividad determinada.

> ***En la actualidad a nivel mundial se calcula que en el sector de producción de software, apenas el 20% son mujeres. Y esta desigualdad se acentúa cuando hablamos específicamente de Software Libre, donde la participación de las mujeres no supera el 2%.***

En suma, los efectos de esa matriz sociocultural son más que efectivos y las mujeres que elegimos ocupaciones vinculadas a la informática somos pocas. De eso no hay

duda. Ahora, ¿tan pocas? ¿A quiénes alcanza ese 2%? Si analizamos estos números con más detalle, la subrepresentación de mujeres en Software Libre va de la mano de la división sexual de roles y tareas. Tal como señala Margarita Salas:
“cuando se homologa la creación de software únicamente a la escritura de código se ignora la importancia del trabajo que hacen muchas mujeres. Esta diferencia en la valoración no es casual, todo lo contrario, es producto de un sistema social (patriarcado) que tiende a darle mayor valor a las labores que desarrollan los hombres” (2006: 6).

Podríamos preguntarnos sobre las causas y daríamos vueltas en redondo —¿el huevo o la gallina?— al tratar de dilucidar si las tareas están desjerarquizadas porque se las considera “femeninas”, o si las mujeres resultan menos valoradas en estos ámbitos por las tareas que desempeñan. Pero, volviendo a la pregunta inicial, si las actividades vinculadas al diseño, capacitación, educación, documentación, traducción, entre otras —mayoritariamente desempeñadas por mujeres— están subordinadas a la escritura del código como la actividad única y primordial que da vida al software, podemos animarnos a pensar que ese porcentaje de mujeres que señalan las estadísticas está dejando afuera a todas las que llevamos adelante otras muchas tareas igualmente necesarias.

Dice Yuwei Lin:
“Los defensores del Software Libre (...) están tan desesperados por unir las voces alrededor de la lucha por la libertad de información que le dan poco o nada de reconocimiento al hecho de que estos grupos, como las sociedades en las que se insertan (en mayor o menor extensión) tienen divisiones de género, con diferencias sustanciales de poder y ventajas entre hombres y mujeres” (Lin, 2006: 1288).

> ***Las imágenes y roles de género persisten en nuestras comunidades y reproducen estereotipos que contribuyen a sostener una escasa presencia de mujeres y a reforzar la conformación de un espacio fuertemente masculinizado. Podríamos reformular entonces: no tan pocas, pero sí invisibilizadas.***

La preocupación primordial de propagar el uso de Software Libre está desoyendo o relegando las desigualdades y exclusiones entre quienes ya lo usamos, creamos, difundimos, defendemos. Y en este punto es donde tenemos que detectar “el bug” en nuestro propio sistema. Las imágenes y roles de género persisten en nuestras comunidades y reproducen estereotipos que contribuyen a sostener una escasa presencia de mujeres y a reforzar la conformación de un espacio fuertemente masculinizado. Podríamos reformular entonces: no tan pocas, pero sí invisibilizadas.

Profundizar los principios de libertad e inclusión

Dentro de la diversidad de sentidos y motivaciones que cada unx puede encontrar y perseguir en el movimiento de Software Libre, podríamos coincidir en señalar como denominador común un interés democratizador vinculado a “la creación colectiva, la apropiación comunitaria del conocimiento y la promoción de una filosofía de inclusión, diversidad y solidaridad” (Salas, 2006: 4).
En lo concreto, esta intencionalidad se traduce básicamente en crear, implementar y difundir el uso de sistemas operativos libres que —desde una posición radicalmente opuesta— vienen a cuestionar el carácter

restrictivo, capitalista y excluyente de los productos fabricados por las grandes corporaciones de software privativo. Sin embargo, el punto de quiebre no radica en la dimensión tecnológica sino en sus implicaciones políticas y éticas, entendiendo que las tecnologías libres ofrecen un terreno fértil para una emancipación individual y colectiva.

“La condición necesaria (aunque no suficiente) para poder confiar en que las reglas impuestas por el software reflejen los objetivos y valores de la sociedad, es que la participación en la construcción del software esté abierta a todas las personas que deseen hacerlo” (Heinz, 2008: 94).

Con la libertad y la inclusión como principios, la expansión del Software Libre apunta a promover la autonomía, el conocimiento y la construcción colaborativa. En un sistema social, política y económicamente excluyente y desigual, estos principios constituyen “precondiciones” que nos permiten crear un escenario diferente, pero el acceso a las tecnologías libres por sí mismo no puede garantizar un acceso universal ni contribuir a la igualdad de género.

> ***El acceso a las tecnologías libres por sí mismo no puede garantizar un acceso universal ni contribuir a la igualdad de género.***

Una de las cuestiones pendientes es identificar y asumir las preocupaciones feministas no únicamente como intereses de un sector específico de la población sino, por el contrario, como una aspiración de la sociedad en su conjunto. Sostener la convicción de la libertad y la inclusión en materia de software debe implicar también bregar por relaciones más igualitarias, donde la identidad de género —la asignada o la elegida— no sea un factor diferencial sino más bien que constituya un encuentro de miradas, experiencias y saberes. ■

En la web:
https://pillku.org/article/software-libre-generos-y-desigualdad-expandir-los-/

....

Notas:

1. Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre.

Bibliografía

Heinz, Federico, 2008, “Código Software: de la Torre de Marfil a la mesa ciudadana”, en: Silke Helfrich (compiladora) Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía, Fundación Heinrich Böll, Oficina Regional para Centroamérica, México y Cuba, pp. 91-95.

Lin, Yuwei, 2005, “Las mujeres en el desarrollo de Software Libre” en Eileen Trauth (editora) Enciclopedia de Género y Tecnologías de la Información, Universidad de Pensilvania, Estados Unidos, pp. 1286-1291.

Salas, Margarita, 2006, “Género y software libre en América Latina. Un estudio de caso” (Versión Borrador) en Lena Zuñiga, Voces libres de los campos digitales: una investigación sobre el Software Libre en América Latina y el Caribe. Documentos Adjuntos, pp. 1-20.

La agonía de las comunicaciones descentralizadas

Por Nicolás Echániz

Desde el comienzo de Internet como fenómeno global, el correo electrónico representó la herramienta de comunicación por excelencia. El correo electrónico lleva más de 30 años de existencia y si bien con el correr del tiempo unas pocas empresas se han convertido en proveedores de la gran mayoría de las cuentas de correo a nivel global, el protocolo en el que se basa el servicio se ha mantenido vigente.

La importancia de un protocolo estandarizado para un sistema de comunicaciones consiste en que diferentes prestadores y operadores puedan interconectarse de manera que los mensajes originados por usuarios de uno puedan llegar a usuarios de los otros.

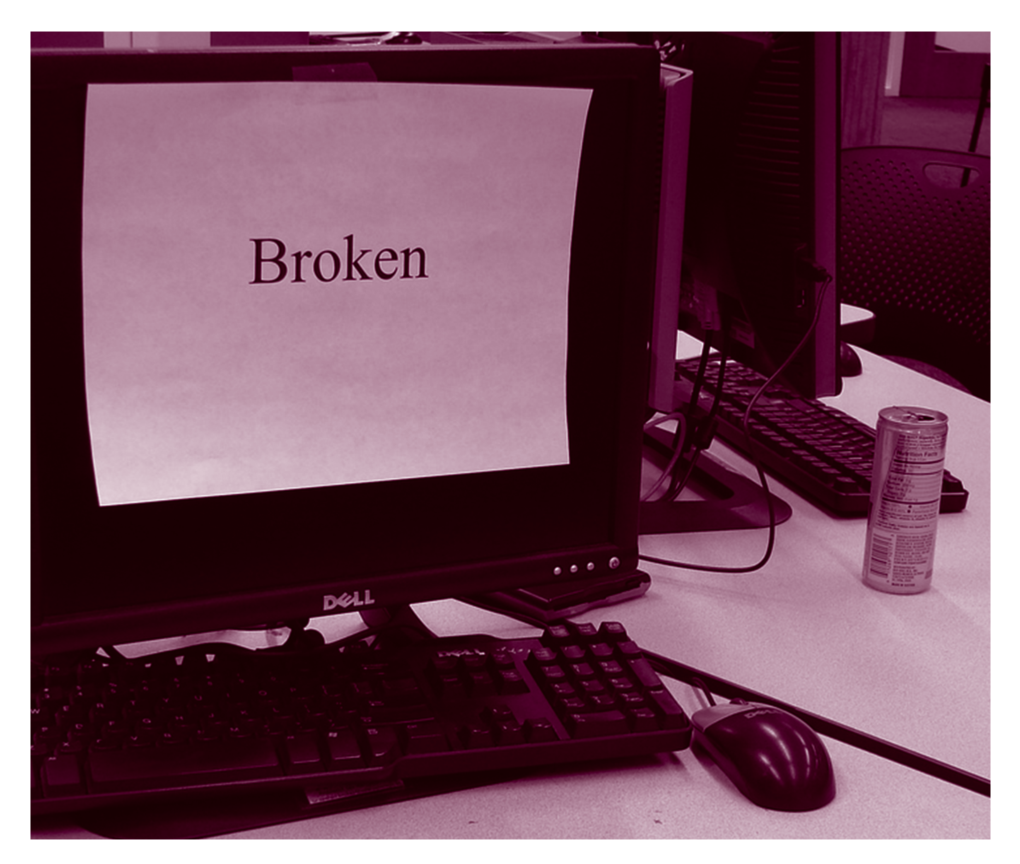
La existencia de estos estándares posibilita, entre otras cosas, que pequeñas empresas, organizaciones o inclusive individuos con suficiente conocimiento puedan auto-proveerse el servicio en cuestión. Es así que vemos que es común encontrar direcciones como mi empresa.com o miescuela.com que son cuentas de correo administradas de manera independiente por empresas e instituciones. Estas cuentas de correo sin embargo podrán comunicarse de manera transparente con otras yahoo, gmail o hotmail por ejemplo, gracias al protocolo SMTP, que estandariza el correo electrónico.

Décadas más tarde del nacimiento del e-mail, se desarrollaron y tuvieron aceptación masiva servicios de presencia y mensajería instantánea, como ICQ, AOL messenger, MSN messenger, etc. Estos servicios habilitaron la comunicación directa e instantánea entre personas y en pocos años contaban con cientos de milllones de usuarixs.

> ***Al igual que el protocolo SMTP, que estandarizó el correo electrónico, XMPP podría haber ayudado a estandarizar la mensajería instantánea.***

A diferencia del correo electrónico, los servicios de chat o mensajería instantánea no contaban con un protocolo estandarizado y por lo tanto quienes utilizaban un servicio no podían comunicarse con usuarios de otro. Era imposible enviar desde la red de ICQ un mensaje instantáneo a un usuario de MSN messenger.

El desarrollo que pudo cambiar esta historia fue XMPP, el Protocolo Extensible de



Tecnología rota / Quinn Dombrowski / https://flic.kr/p/4LWABA

Mensajería y Presencia. Originalmente llamado Jabber, este protocolo nacido en 1999 desde el mundo del software libre llegó a ser aprobado como estándar por la Internet Engineering Task Force (IETF) a partir de 2004.

Al igual que el protocolo SMTP, que estandarizó el correo electrónico, XMPP podría haber ayudado a estandarizar la mensajería instantánea. Su diseño permite la interoperabilidad entre prestadores de servicios de mensajería, permitiendo, al igual que ocurre con el correo electrónico, que un usuario con una cuenta XMPP en un pequeño servidor local pueda comunicarse con cualquier usuario de otros servidores, ya sean de prestadores globales o no.

XMPP tuvo su "primavera" con la adopción del estándar por parte de Google en su servicio gtalk. Google implementó su servicio de mensajería manteniendo apertura a la intercomunicación con servidores XMPP no pertenecientes a la compañía. A esta intercomunicación entre servidores se la conoce como federación. Una cantidad de servidores XMPP federados, pertenecientes a diferentes compañías e instituciones,

componen una red global interconectada de mensajería instantánea, sin una única entidad controlante. La participación de Google con gtalk en esta red de servidores representó un importante impulso.

Más tarde Facebook chat, como también Whatsapp y Microsoft con su Windows Live Messenger adoptaron el protocolo XMPP para la implementación de sus servicios de chat. Esto podría haber significado finalmente el establecimiento de un sistema interconectado de mensajería instantánea que, a partir del respeto a estándares y políticas de interconexión permitiera que cualquier usuario de cualquier servicio, pequeño o grande de mensajería instantánea, pudiera conectarse con amigas y amigos que hubieran elegido otro proveedor. No fue así. Ninguna de estas empresas implementó sus servicios de manera que funcionaran de forma federada con el resto de los servidores XMPP. Aprovecharon la robustez de diseño del estándar pero obviaron implementar su característica más relevante: la federación.

> ***Ninguna de estas empresas implementó sus servicios de manera que funcionaran de forma federada con el resto de los servidores XMPP.***

Como profundización de este camino de retroceso, en 2012 Google tomó la decisión de abandonar paulatinamente el estándar XMPP, Microsoft compró Skype y lo convirtió en su nueva plataforma de cabecera y Facebook adquirió Whatsapp, ampliando aún más el nivel de concentración y control.

Para completar el cuadro, la utilización acrítica y generalizada de estos servicios, principalmente de Facebook, está creando una generación de usuarios que ya ni siquiera conocen la existencia del servicio de correo electrónico, último bastión de la comunicación descentralizada, donde aún los usuarios y organizaciones con cierta conciencia pueden intentar preservar su independencia y privacidad sin perder alcance global.

De haber estado cerca del mejor escenario posible, en el marco de relaciones de poder existentes, estamos desembocando probablemente en el peor: unos pocos sistemas concentrados, incompatibles entre sí y con cualquier otro servicio, concentran prácticamente todas las comunicaciones de mensajería instantánea del mundo y quien no se resigne a ser usuario de estos, probablemente deba volver al papel y tinta. ■

En la web:
https://pillku.org/article/la-agonia-de-las-comunicaciones-descentralizadas/



Hardware Libre


ВОТ МЧИТСЯ ПОЕЗД
РЕАКТИВНЫЙ...
НА ЗЕМЛЕ,
В НЕБЕСАХ
И НА МОРЕ
ТЕХНИКА-
МОЛОДЕЖИ
3
1971

IPV6!

Hardware libre para una sociedad libre

Por Pillku

....

El hardware libre no es un concepto novedoso. Heredero de los manuales de electrónica popular, a comienzos del siglo XXI empezó a mostrar los primeros proyectos sólidos ideados y desarrollados bajo la lógica de "compartir es bueno". Poco a poco, este movimiento comienza a ganar adeptos, comunidades y desarrolladores que se animan a compartir globalmente y producir localmente. En esta edición te mostramos algunos de esos proyectos.

En 2004, Eben Moglen dio una charla en Alemania para el evento "Wizards of OS", llamada "Los pensamientos son libres" ("Die Gedanken Sind Frei"). Mientras los años pasan, la charla se convierte cada vez más en una referencia indiscutible para entender los problemas que enfrenta el movimiento de software libre en su conjunto.
En esa charla, Moglen habló de la necesidad de construir "software libre, hardware libre, cultura libre y espectro libre" como parte esencial de la lucha por la libertad de pensamiento. Precisamente a ese segundo concepto el hardware libre está dedicado esta reseña de Pillku.

¿Qué es el hardware libre? ¿Es acaso lo mismo que el software libre, sólo que aplicado a los aparatos? Y lo más importante: ¿cuál es la potencia a futuro de estos desarrollos?

El hardware libre o hardware de especificaciones abiertas es aquel hardware cuyos diagramas, planos y diseños lógicos están disponibles de forma pública y gratuita para que otras personas puedan replicar los diseños. Aunque la mayoría de los proyectos de hardware libre hayan visto la luz recién a comienzos de este siglo (como Arduino, OpenCores, RepRap), lo cierto es que el concepto de "hazlo tú mismo" no es nuevo y puede rastrearse con facilidad hasta la década del '70, con aquellos manuales de electrónica popular que le enseñaban a los chicos a construir sus propias plaquetas con algunos elementos caseros como marcadores y plástico.

Tampoco son nuevos los conceptos que alientan el hardware libre: fabricación local, soberanía e independencia tecnológica, libertad para controlar los dispositivos por donde circula nuestra información, todo esto como componentes esenciales del ejercicio de la libertad de expresión. Cualquier reminiscencia de los principales teorícos de la filosofía



de la ciencia de América Latina de la década de los ’60 es, en efecto, una coincidencia. Tal como expresaba Moglen:

Revolución práctica, los amigos y colegas con quienes he estado trabajando durante los últimos 20 años lo han demostrado, la revolución práctica se basa en dos cosas: prueba de concepto y código funcionando. Es decir: hazlo primero y permite que las consecuencias de lo que se ha hecho se establezcan. La tecnología, a diferencia del flujo histórico hegeliano o marxista, la tecnología en sí es irreversible. La tecnología que tenemos es nuestra no un sueño nos pertenece: funciona, la usamos.

Tras ser puestas como las herramientas de nuestra liberación, ahora es nuestro privilegio usarlas para cambiar el mundo que nos rodea. Ese es nuestro especial rol en la larga historia de la lucha por la libertad de pensamiento. Las condiciones que produjeron esta inusual situación, una revolución basada, no en sueños acerca de lo que podría ser, sino en el reconocimiento de todas las implicaciones de lo que es.

Una revolución práctica que se aleja de estas ideas tan modernas que pregonan que los tomates ya vienen en cajas de telgopor y envasados en plástico. Al contrario, los proyectos de hardware libre presentados en esta edición de la Pillku (son muchos los que, sin embargo, dejamos afuera) se alejan de lo que se puede comprar en una caja cerrada en un supermercado y permiten rastrear la historia de las cosas. En muchos sentidos, el desarrollo del hardware libre no se propone competir a nivel industrial, porque se aleja de las economías de escala para volver la mirada hacia la comunidad local; en otras palabras, colaboradores globales diseñando, diagramando y programando firmware, y desarrolladores locales adaptando estas máquinas a su comunidad, y construyéndolas en sus comunidades, con componentes que pueden encontrarse a menos de treinta cuadras de distancia.
Lo más importante de estos proyectos, al

igual que en el caso del software libre, es la comunidad que los sostiene, como decía Santiago de MakerSpace (Chile):

Makerspace es en esencia un hackerspace, que hay muchos en el mundo ya. La definición de "hackerspace" es un proyecto colaborativo, por un lado, lo más evidente. Son muchas máquinas de prototipo rápido. La idea es que vos puedas hacer cualquier cosa, desde cortadoras láser hasta ruteadoras de CNC. Podés fabricar cualquier cosa, pero eso es lo mas evidente. Lo que no es tan evidente, y es lo más importante, es la comunidad. La comunidad interdisciplinaria donde llegan artistas, ingenieros, inventores en general, y convergen en este espacio en común, y dentro de esa mezcla surgen proyectos. Y esos proyectos de alguna manera son el producto finalmente de este lugar, y reflejan ese espíritu, esa filosofía. Son productos innovadores, son productos que pueden ser una ejecución artística o puede ser un producto tecnológico, pero tienen en común que fueron creados en este ambiente multidisciplinario.

Tienen en común, además, que paulatinamente se alejan de los dictados de las empresas para adquirir sus aparatos, como dice Mateo Carabajal (Proyecto Drawdio, Tucumán):
Ya esta surgiendo gente haciendo cosas en su casa. Cada vez más son la suma de todos estos proyectos, gente que toma estos proyectos y los mezcla, los mezcla como les place… Eso antes no existía, la novedad bajaba de las empresas, no había esta libertad para reinterpretar. La gente puede conocer, reinterpretar estos circuitos, reelaborarlos y hacerlo a tu manera, la que a vos te interesan, y no depender de que Casio te baje el último modelo. Vos podes armar tu propio aparato sonoro sin necesidad de recurrir a estas grandes marcas.

Detrás del hardware libre existen conceptos que, llevados a la práctica, pueden implicar verdaderas revoluciones en el modo de producir, distribuir y consumir los aparatos de nuestra vida cotidiana. En palabras de Moglen:

El Hardware Libre es esencialmente un llanto conservador. Significa: mantener la ocupación militar de la red. Mantener al hardware obedeciendo a Mr. Eisner en lugar de a la persona que lo compró. Asegurarse de que el hardware responde a la gente al cual le pertenece, no a la gente que envía cadenas de bits a través del mismo. La guerra por el hardware libre será brusca, corta e inevitablemente exitosa, pero tenemos que pelear por eso. Hay fuerzas en nuestras sociedades que creen que sólo si cada dispositivo electrónico se encuentra bajo su control su modelo de negocios es seguro. Están en lo correcto. [Aplausos] Dejando los dispositivos en sus manos, ellos reharían la red en aquel molde para proteger sus negocios. Pero no dejaremos que ellos posean los dispositivos. Tenemos los dispositivos y nos pertenecen. Entonces, nuestro objetivo es conservar la propiedad de la red, que está hecha por cosas que hemos comprado, hemos instalado, que nosotros poseemos, y que responden a nuestros requerimientos, no a las exigencias de algún tercero que tiene una película temporariamente moviéndose entre ellos.
Vamos a ganar esa lucha y vamos a tener poco que mostrar acerca de ello, más allá de lo que ya tenemos. Sin embargo tenemos que hacerlo. ■

En la web:
https://pillku.org/article/hardware-libre-para-una-sociedad-libre/

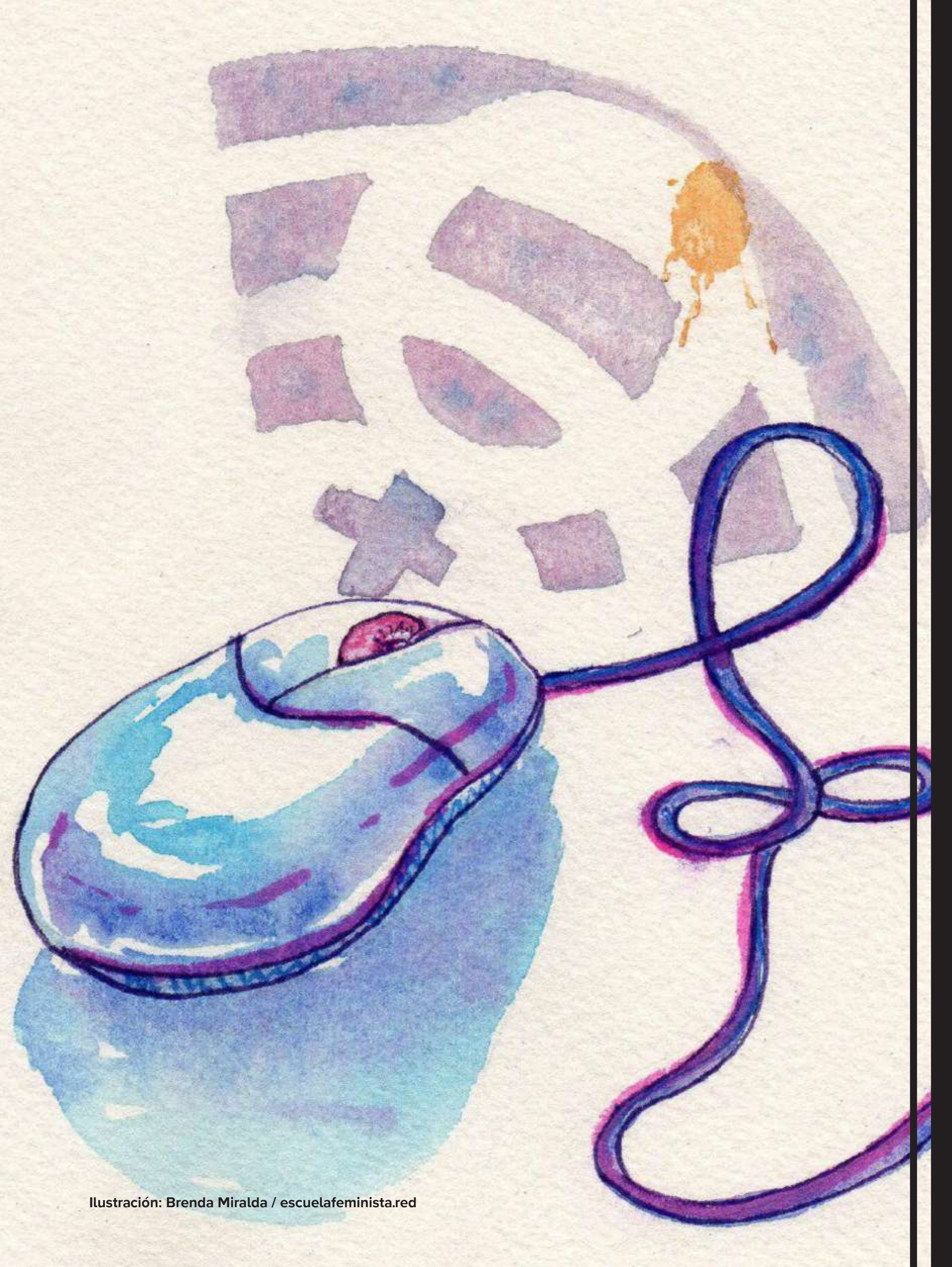


Ilustración: Brenda Miralda / escuelafeminista.red

Tecnologías apropiadas, tecnologías para la libertad

Por Pillku

En busca de la formación de redes, dialogamos con Patrick Gibbs que nos contó su perspectiva sobre la integración de tecnología y bioregionalismo, y su proyecto para desarrollar los equipos de agricultura de la aldea global en la Argentina.

Escuchamos que venís predicando algunas ideas sobre tecnologías adecuadas para cada región.

Bueno, se puede explicar el término, de manera más abarcativa, como bioregionalismo. Bioregión, vida y lugar; entendemos que la vida ocurre en lugares, y cada lugar está vivo. De ahí, eso como lo más abarcativo, vamos a cuestiones de tecnologías apropiadas. Si yo tengo una visión, y si nosotros tenemos una visión de qué queremos en nuestra bioregión, en nuestro lugar, de cómo queremos que fluya la vida aquí, hay tecnologías más y menos apropiadas para llevarnos hacia esa visión. Y tampoco se trata, o tampoco lo veo como ir de un punto al otro, y de ahí terminar, es más sobre el proceso, sobre la forma de vivir. Y no llegar a un punto y ya está.

Con "tecnologías apropiadas" te referís, no solo a "apropiarse", sino a que sea "adecuada", de las mejores tecnologías para esa región.

Sí, de lo que he escuchado, es un término que surgió en los años '70, desde la India. Y ahora también en Brasil hablan de tecnologías sociales, que serían tecnologías apropiadas mezcladas con economía solidaria, pero para mí casi no hace falta agregarle la economía solidaria, ya forma parte; no he investigado mucho, pero si una tecnología no es parte de la economía solidaria, no está muy apropiada. Así que con el LibreBus llegué a aclarar la cuestión de los computadoras, a la pregunta de si las computadoras pueden servir como tecnología apropiada. Y obviamente, si decidimos usar las computadoras, requiere hacer software y usar software, y como mi visión está basado en un mundo donde los flujos que pasan, pasan a través del compartir, no a través de extorsión o coerción. Así que de ahí ya es lógico que vamos a compartir el código fuente del software, y los diseños de la maquinaria, y de las computadoras, y también compartir las noticias y las historias, acerca de cada cosa y cada flujo. Porque hablo de flujos, como esto que está grabando el sonido, ahora está grabando el sonido, pero hace diez años estas mismas moléculas estaban en otro lado, y dentro de cien años van a estar en otra forma también. Así que estamos en un momento, en un universo donde todo fluye.

Bueno, queda claro entonces que la idea de tecnologías apropiadas es no sólo trabajar con software libre, sino buscar hardware que sea el que se pueda compartir y que se pueda, y necesite, usar en una comunidad en particular.

Sí, y también es que el software esté libre. Es una cuestión de licencia, y a la misma vez, es como… a ver.. no me puse a inventar una analogía o una metáfora para esta parte. Si el software está libre o no, sí importa, tiene que ver con las licencias que usamos bajo la estructura estatal y supraestatal como la OMC y todo eso, que existe hoy. Ahora, tampoco me fascino con el concepto de software libre. Está bien, si vamos a usar software e intentar usarlo como una tecnología apropiada, obviamente lo vamos a compartir. Pero el ejército de Estados Unidos también está usando Linux como sistema operativo de sus drones para bombardear otros países. Así que hay una distinción entre software libre, que tiene que ver con la licencia, bajo esta estructura estatal que tenemos, y software para la libertad. No es que sea tan divergente, es que son dos aspectos distintos de un software. Un software como el que usan para bombardear gente, no es un software para la libertad.

¿Y qué sería un software libre para la libertad?

Por ejemplo, me parece que TOR, o Freenet, o Littlesis, y ahora supuestamente se va a lanzar Poderopedia en Chile…

Justamente hace unos días comentábamos una entrevista a Miguel Paz…

Yo conocí a Miguel en Hacks Hackers. Y yo ya había usado un sitio web parecido en USA, que se llama Littlesis, como "hermanita", como respuesta al gran hermano. Littlesis ya funciona, espero que Poderopedia no llegue a ser, en inglés le decimos vaporware, algo que viene con mucha publicidad pero nunca llega al software, y hasta ahora Poderopedia… todavía están haciendo mucha publicidad, y están diciendo: el soft ya va a llegar a fines de septiembre.

Claro, en el sitio, por ahora, sólo hay publicidad.

Ni siquiera hay screenshots, así que puede ser vaporware. Pero, desde mi punto de vista, es un ejemplo de software para la libertad.

Digamos, que en ayuda a transmitir determinada información que ayuda a la libertad.

Sí, yo veo libertad y responsabilidad como cosas que tienen que andar juntas, y también está la palabra solidaridad por ahí, está todo eso mezclado.

Estuviste en el Librebus pero no viniste a Argentina para eso. ¿Qué estás haciendo acá?

Yo vine por primera vez en el 2004 como estudiante de intercambio cultural, cuando tenía 17 años, y vine por seis meses y me quedé un año entero. Eso fue en Reconquista, en el norte de Santa Fe. Y volví en el 2006 y trabajé dos meses en una granja agroecológica, ahí cerca de Reconquista, hecha por una pareja que participa en las ligas agrarias y otras cosas de organización campesina. Ahí me lastimé mi pie y no pude trabajar más, y en el medio de eso participé en el Foro Social de Resistencia, y ahí me invitaron al Congreso Pastoral de Juventud Rural en Brasilia, que es uno de los siete grupos que integra Vía Campesina Brasil. Eso fue en el 2006, volví el año pasado, en el 2011, para ver a quién le interesaba el proyecto de Open Source Ecology y hacer máquinas del equipo de la aldea global.

¿Qué es el Open Source Ecology?

Bueno, "ecología de fuente abierta" es el nombre inventado por Marcin Jakubowski cuyos



Tractor libre / Sean Church / https://flic.kr/p/8uHvxE

padres ambos son especialistas en marketing. El nombre en sí... conozco a Marcin y me gusta que participa y aporta cosas valiosas, pero el nombre no me gusta tanto. Tiene que ver, porque comparte esta idea de que lo que usamos en agricultura se debe compartir. El proyecto puntual se llama "equipo de construcción de la aldea global", y la idea es crear unas cincuenta máquinas, elegidas por un tipo que se fue al campo hace como siete años, y seleccionó las que le parecían más importantes para desarrollar el trabajo agrícola. Ahora miren, el año pasado todavía no estaban más que algunos dispositivos..

El tractor, el microtractor…

...que de hecho está muy choto en esta versión. La impresora 3D ya existe porque viene de otro proyecto, los dos más interesantes son la fuente de energía para lo que sea, que tiene una bomba hidráulica y lo que sea que quieras poner: un motor de nafta, un motor de diesel, un motor eléctrico, es como el API del software, es como un nivel de abstracción, cualquier cosa. El tractor requiere dos de estas fuentes que ofrecen como 25 o 28 caballos de fuerza cada uno, así que esto requiere como 60 o 50 caballos de fuerza, y también la prensa de ladrillos, y el motocultor, que es como un pulverizador de suelo. Estos cuatro funcionan en conjunto y son los más listos para usar; el tractor lo usamos con dos cubos de energía dándole fuerza, usamos el motocultor para pulverizar el suelo, y ahí tenemos ladrillos.

¿Y la idea es que estas máquinas están hechas a bajo costo?

Sí, la idea es que sean de bajo costo, que duren mucho tiempo, que sean fáciles de arreglar, y fáciles de fabricar y modular para que pueda tomar, por ejemplo, del cubo de energía para fuerza o lo que sea, y que si se rompe mi prensa pueda sacar piezas temporalmente de mi tractor, esa es la idea. Y que sea para agricultura o

para agroecología a escala, digamos, entre cinco y cien hectáreas. De hecho, aunque se llama tractor, es más como un bobcat, es más como para mover cosas con la pala, o para cargar. En cuanto a funcionar como un tractor, haciendo tracción y arrastrando, lo puede hacer, pero tiene menos fuerza.

¿Y esto sale de alguna organización? ¿Qué es la OSE particularmente?

Puede ser que tengan personería jurídica ahora. Empezó en el 2003, creo, cuando Marcin dio una charla en un TED, que fue un TED fellow en el 2011. Eso le dio mucha prensa al proyecto. Yo me enteré en el 2008, y cuando me enteré del proyecto pensé: ah, esto sería genial en Argentina, porque yo cuando primero vine como estudiante de intercambio hice mi primer semestre en una escuela de educación técnica, que hay muy pocas en USA, es más común aquí. Y desde el momento en que me enteré pensé en cómo podía ayudar a las escuelas técnicas en Argentina y también a los campos, porque no solamente pueden usar esta cosa, sino porque también podrían aportar mucho y adaptarlo a su zona, y compartirlo. Y estuve en otras cosas en el 2008 cuando me enteré, y 2009 y 2010, y en el 2011 me recibí, y como cerré ciertos ciclos de mi vida, y viajé al cumpleaños de 15 de mi hermana, de la hermana de la familia con la que vivía en Reconquista, se dio para que yo venga el año pasado, así que usé todo el tiempo que pude, y después circulé por Santa Fe, Buenos Aires, Misiones, Corrientes, viendo a quién le interesaba esto.

Viniste a traer el proyecto…

La gente que impulsa esto en USA, no me conocían en ese momento.

No viniste como parte de OSE

No. Nada más que me parece un proyecto que vale la pena difundir.

¿Y conseguiste algo?

Bueno, varias personas me entrevistaron, eso es importante. Así que a través de entrevistas y difundiendo, y todo eso, mi anteúltimo día, fui a la Ecovilla Gaia, que queda en Navarro, a algunos kilómetros de la laguna. Y que es como un referente de ecovillas y permacultura y construcciones naturales. Ellos me llamaron y me dijeron, bueno, queremos que vengas a presentar tu trabajo aquí en Ecovilla Gaia, nos interesa. Así que me fui y dijeron: bueno, queremos el tractor… tenemos talleres, podemos hacerlo como un curso, porque tenemos talleres, tenemos recursos para comprar las piezas y tenemos necesidad y ganas de tenerlos, así que, Patrick, tu tarea es encontrar un profesor, alguien que ya haya fabricado el tractor. Y bueno, eso fue el 3 de noviembre del año pasado. Volví a Estados Unidos, empecé a comunicarme, a ver qué había, quién sabía fabricar, y no tuve muchas respuestas. O la respuesta era, bueno, si querés mandar a alguien que tiene cuatro años de experiencia para entrenarse, se puede hacer. Yo no tengo a alguien, estoy buscando a alguien, y también estaban surgiendo en ese momento discusiones dentro de los que promovían OSE, estaba saliendo una rama distinta. Así que me puse en los dos foros para ver, y nada.

¿No conseguiste todavía ayuda de los que hicieron el proyecto y diseñaron las máquinas?

Bueno, eso fue en noviembre, diciembre, enero, también. Porque aunque hablan de la importancia de documentación, están en una etapa del proyecto donde están arrancando, y están poniendo mucho esfuerzo en prototipear y en buscar fondos para el proyecto.

¿Y todavía no hay buenos manuales para el Do It Yourself?

Ni para lo que han hecho, claro. Así que yo me puse a enfocar en otras cosas unos meses, y en mayo me enteré de que alguien había replicado la prensa de ladrillos en Austin, que queda mucho más cerca de mi casa que Kansas. Yo estoy viviendo en Houston y estaba a tres horas en auto. El lugar se llama Creation Flame, "llama de la creación", y me fui ahí a ver qué onda. Y me gustó mucho. Porque ahí lo integran, el lugar en Kansas se conoce como que sólo conviene ir ahí si uno está completamente dedicado, comer comida pésima y es una comunidad que sólo se enfocan en ingeniería, son un grupo de hackers que se enfocan en el software libre pero no exactamente en disfrutar la vida.

Y no hay por qué pasarla mal…

Y tampoco hay por qué pasarla aislado… una característica de cómo se están conectando con el mundo de tecnología apropiada… desde mi punto de vista. En Austin, visité el lugar donde replicaron esto, también hacen arte, también hay masajes y talleres de agroecología y algo más. Lo están construyendo más como un lugar para vivir. No es sólo un centro de experimentación. Y ellos me contaron su experiencia en replicar la prensa de ladrillos. Llamaron a Marcin y Marcin les decía "ah, sí, toda la documentación está en el Wiki". Y no. Había muy poco. Pero lograron replicarlo porque consiguieron que un chico que los visitó estuvo en un momento viviendo en el lugar en Kansas. Y a él le gusta mucho documentar, y tenía Internet, entonces ellos lo podían llamar y decir bueno, mandame un video de tal pieza, cómo está. O hicieron streaming en vivo. Así que así lograron replicarlo, y le mandaron un video a Marcin. Y Marcin les preguntaba cómo lo hicieron si la documentación no está en el Wiki.

Es decir que todavía no quieren compartirlo

Creo que quieren pero no lo han priorizado. Y si miramos las cuatro libertades del Software Libre, el dos dice libertad para estudiarlo, que requiere acceso al código fuente y la documentación. Y como con una máquina no lo puedo mandar a través de Internet y duplicarlo de manera digital, la única parte que voy a compartir de manera digital es la documentación. Así que si no está documentado no está libre dentro del concepto de cultura libre. Hay un grupo que se comunica a través de Facebook de OSE argentina. Hay algunas personas en Resistencia, algunos en Córdoba. Y aquí en Buenos Aires hice una reunión juntos con ellos en cuanto al tractor y ellos están modificando el diseño de la prensa de bloques de tierra comprimida a mano, cambiando algunas partes del diseño para fabricarlo aquí en Buenos Aires. Y bueno, entonces encontré gente en Creation Flame y me decían que si nosotros podíamos pagar el viaje venían a Argentina. Entonces ya estuve buscando quién podía argentinizar el diseño, porque esto no está en métrico o por lo menos no estaba hace seis meses. Puede ser que ahora alguien en Europa lo haya hecho.

¿Y qué implica argentinizarlo?

Es decir, cuáles son las piezas más parecidas que se consiguen aquí. Yo estuve buscando quién podría hacer eso. Por eso me contacté con los de OSE Argentina, y después de un rato surgió Ariel González que tiene bastante experiencia en energías renovables y tecnologías apropiadas, y él me decía: "no, este diseño como es hidráulico no sirve aquí". Y es lo mismo que me dijeron en Argentina en el norte el año pasado. Que las cosas hidráulicas son… hay mucha menos capacidad técnica para arreglar estas cosas. Algo mecánico, como un auto viejo, se puede arreglar con unos alambres y anda, pero si es todo hidráulico hay menos

margen para error. Entonces, en el norte yo sabía que esto no es tecnología apropiada. Y lo que Ariel me dijo es que tampoco es apropiada aquí en Buenos Aires. Especialmente ahora con las restricciones a la importación que sale más caro todo aún.

¿Y entonces?

Está bien, yo de hecho creo que el tractor es la cosita brillante que atrae la atención. Mi interés es eso de ir tejiendo las redes de personas con fines de bioregionalismo, fines de habitar un hogar en lugar de vivir como colonialistas en un lugar. Entonces, van tejiendo las redes. Toda esta comunicación que venimos haciendo va tejiendo redes y estamos encontrando qué es y qué no es apropiado en este lugar, en este momento.

¿Y qué otros proyectos estuviste viendo? ¿qué otros proyectos interesantes, además de Poderopedia, te cruzaste en la región, en Latinoamérica, en estos países del Cono Sur?

Bueno, otro ejemplo de usar computadoras con formas más apropiadas son las redes libres, las redes comunitarias. El ejemplo más grande es Güifinet en España. Varias personas de las que integran Código Sur desde Argentina también forman un grupo que se llama Altermundi. Esas mismas personas están haciendo Quintanalibre, Nico Echániz y Yesi Giudice, y Guido, que era parte y ahora no lo es tanto, pero Guido empezó Deltalibre, y también el mes pasado estuvo en Quintana.

Las redes libres entonces…

Sí, me parecen otro ejemplo de tecnología apropiada para mi visión de lo que yo quiero. Para personas o que no tienen una visión o que están tranquilos consumiendo la visión que les ofrece Monsanto y Sony para seguir con lo suyo. Y ellos tienen tecnologías apropiadas a su visión. Ahora, también hay una definición de tecnologías apropiadas que está más alineada con mi visión: que las piezas para repuestos debo poder conseguirlas dentro de 30 km, que es la distancia que puedo viajar en bici tranquilamente en un día.

¿Y cómo se logra que vos puedas conseguir las piezas en un radio de 30 km?

Es una buena pregunta, o sea, esto tiene que ver con la visión social. Que existan repuestos para nuestras computadoras aquí en Buenos Aires se debe a todo el flujo que nos llevó hasta aquí, porque no se fabricaron aquí. Es por eso que, para mí, la cuestión de si las computadoras pueden servir como tecnología apropiada tiene que ver con el momento histórico en el que estamos, porque si realmente soñamos con un mundo en donde no hay coerción, no va a haber computadoras como las conocemos ahora. Porque fabricar estas computadoras requiere explotación, esclavitud, contaminación. Es pésimo en todos los continentes del mundo hacer una computadora.

Por eso te parece bien la militancia del software libre pero no suficiente, porque en definitiva tenemos que comprar las computadoras…

Sí, exactamente. Si nos quedamos con “bueno, es software libre”... ¿Y en qué está corriendo? ¿libertad para quién? No prestamos atención a la libertad de la gente que fabricaba esas computadoras…

Además de las redes libres, ¿hay alguna otra cosa en particular, otros proyectos que te hayan interesado?¿cómo viste la relación entre los movimientos sociales, de cultura libre, cómo viste la situación?

Pues, me gusta que se están figurando algo, por

lo menos en propiedad intelectual de semillas. Me gusta que se estén dando cuenta de ese vínculo. Me gusta que se estén conectando con eso. Estuvimos en La Plata, e hicieron un panel sobre música y licencias libres. Formas de circular música. Y mientras iban contando la situación que ofrecen los sellos grandes, donde está la persona haciendo música, 15 intermediarios, algún consumidor y los 15 intermediarios comen de eso y la persona que hace la música es la que se muere de hambre. Lo describieron así. Y es más o menos lo mismo con la cadena alimenticia. Está el supermercado, esto, lo otro, y dentro de todo eso… en Estados Unidos, por lo menos, de un dólar, el promedio es más o menos de cinco centavos de dólar que llega a alguien que tenía que ver con la producción de eso. Así que yo sugerí a los músicos que se pongan a ver las estrategias en el mundo campesino, y también a colaborar… a experimentar con la economía solidaria, con redes de consumo y con producción solidaria. Así que creo que ambos, los campesinos y los músicos, todos dentro de la categoría de humanos, si se dan cuenta de que están aquí como humanos y no se aíslan en organizaciones sólo de músicos y red de consumo y producción solidaria sólo para música … la cosa se hace más interesante, y también tiene más poder.

Hace poco fuimos a la presentación y fundación de una Federación de cooperativas, impulsada por la cooperativa Gcoop, gente que trabaja con software libre pero armaron una federación de cooperativas donde se alinearon con gente que trabaja con tecnología, no todas personas que trabajan software libre, ni todas en el ramo estricto de la tecnología, sino una federación de cooperativas para colaborar.

Sí, el cooperativismo también es una forma de organizarnos, tiene sentido, aún si están usando Windows, Linux o lo que sea.

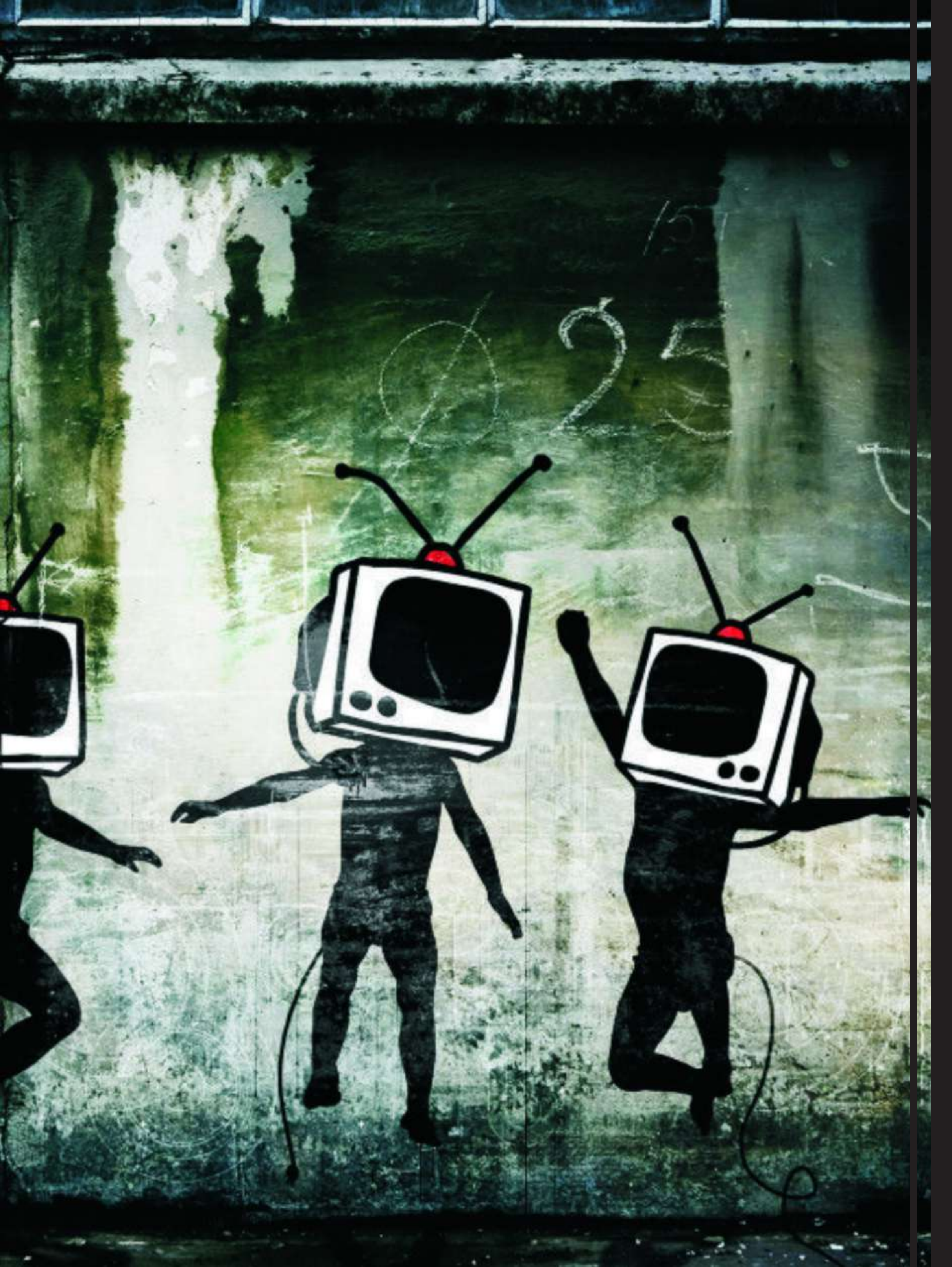
Y de los movimientos de cultura libre que viste acá, ¿qué te parece que es lo que habría que mejorar o qué otras cosas se podrían sumar para mejorar?

Bueno, o sea, algo, un paso básico sería en cada evento, donde hablan de computadoras o de software, hablar también de las historias de producción de la maquinaria y también las historias de post-uso, de qué pasa después cuando yo mando mi celular a reciclar o lo tiro a la basura. O sea, ¿qué se hace con eso? Aunque sea un taller dentro de cien, que tomen por lo menos unos minutos para reconocer la situación, porque no podemos cambiar la situación si no la conocemos, así que eso es una invitación básica que creo que se puede cumplir bastante fácilmente.

Bueno, entonces te parece que los movimientos de cultura libre están muy pegados al software.

Sí, algo así. O sea, y me gustó Librebus, especialmente porque tiene como propuesta salir de ese concepto, en Estados Unidos decimos salir de ese silo, como que cada uno está en su silo. Y me gusta que Librebus tenía como propósito explícito salir de eso, y hablar de las interconexiones; qué tiene que ver el software libre con género, con biodiversidad, con libertad para compartir y libertad de expresión. Y parecía, de lo que salió, parecía que el núcleo de todo eso es la libertad para compartir y pensar en un mundo basado en el compartir, como una ética fundamental. ■

En la web:
https://pillku.org/article/tecnologias-apropiadas-tecnologias-para-la-liberta/



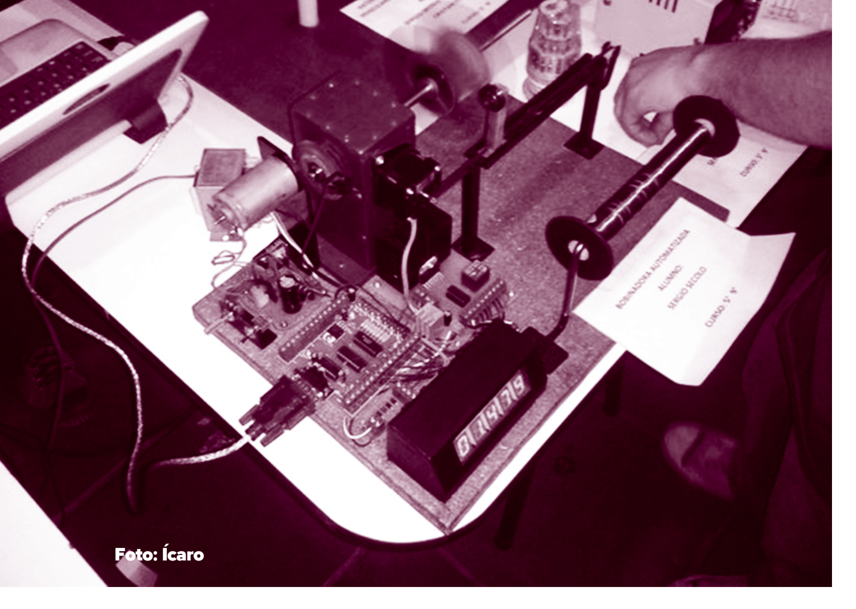
Ícaro: robótica educativa libre

Por Pillku

Durante el recorrido de LibreBus, charlamos con este interesante proyecto de robótica educativa libre, Ícaro, llevado adelante por Valentín Basel de Córdoba, Argentina.

¿Qué es el hardware libre?

El Hardware Libre, o más bien el hardware de especificaciones abiertas, implica, otra cosa distinta del Software Libre. O sea, no se puede hablar de hardware y hacer una analogía con el SL; el soft es una forma de pensamiento, el hardware es concretamente lo que tocas. Pero sí, lo que estamos tratando dentro de las comunidades de gente que desarrolla cosas con hard abierto, es que las especificaciones y los standares con que está hecho ese hardware sí sean libres. Por ejemplo, el soft con el que se diseñó sea SL, los protocolos que se usan en el caso de transferencia de información o en el mismo diseño de la electrónica o lo que sea, sean protocolos libres. Porque hay una cuestión muy importante que implica que cerrar el conocimiento es una forma de colonialismo, te obliga a depender de un tercero para poder hacer lo que tengas ganas de hacer. La idea de este proyecto, que es un proyecto de robótica educativa con SL y hard de especificaciones abiertas, es poder llevar un hard muy barato, muy fácil de fabricar, y fácil de conseguir los materiales a colegios, sobre todo colegios públicos, que son los que mas retrasados están con el tema de la tecnología. Acá en Argentina hay todo un plan del gobierno de mucha guita para comprar computadoras, están comprando computadoras, es un plan que se llama Conectar Igualdad, y las están entregando en todo el país. La idea fue aprovechar esa maquina, que es una maquina cara, que antes no había, pero que ahora todo el mundo las tiene, y generar una plataforma que se pueda trabajar con esa computadora pero para enseñanza de robótica. Por eso había ciertas cuestiones importantes a la hora de desarrollar este hardware, que tuviera conexión USB, que pudieran manejar motores, que pudiera leer sensores, sensores baratos, un botón, un sensor de temperatura de un par de centavos… o cosas que pudieras aprovechar de desarmar una impresora, la experiencia que hemos tenido desarmando impresoras ha sido muy buena, desarmando impresoras viejas; también por una cuestión de no solo como una cuestión técnica de una materia como la informática, sino el robot como excusa de un montón de otras cosas, desde cuestiones técnicas, como lógicas de la programación o física de los movimientos del robot, hasta reciclar, hasta el desarrollo estético del robot. Y en cierta medida, qué sé yo, pensar la inteligencia, pensar la inteligencia del robot es una cosa que te obliga a pensar en tu propia inteligencia.


Foto: Ícaro

Este proyecto trata de acercar eso, usando un soft íntegramente programado en Python, usando estos microcontroladores de la marca PIC, que son los mas fáciles de conseguir en Argentina, diseñado específicamente para ser simple. Es bien sencillo. Muchas veces por ahí me preguntan si se puede usar para procesos industriales y mi respuesta es sí: si le pones un montón de guita encima podes hacerlo estable, seguro. Pero no, porque es para chicos, está pensado para que si un pibe conecta una batería al revés y lo quema, bueno, se tira a la basura y se compra uno nuevo, sale más barato que la batería.

La experiencia ha sido muy agradable, en colegios privados de relativamente alta gama, colegios de buena plata, que lo están usando reciclando complementos; y colegios rurales, un colegio rural que con un docente, que no es un especialista, que ni siquiera trabaja con SL y sin embargo están felices de la vida, porque han ganado un concurso provincial y están yendo a representar a la provincia en la nación con un proyecto de futbol-robot. Son dos plaquetas de estas que fabricaron, que los controlan con una botonera de un teclado que reventaron. Es más, la cancha de fútbol la hicieron con un pedazo de ventana de plástico de alto impacto, que se usa para cerrar ventanas, un pedazo que sobró, lo cortaron con trincheta e hicieron la cancha. Y los robots los hicieron con unos pedazos de bolas para jugar a los bolos, pero de plástico, las cortaron a la mitad, la cúpula con antenitas, ojitos, y el cable es un cableado de red viejo. O sea, todo, todo reciclado y son dos robots que controlan con joysticks. Ellos mismos fabricaron estas placas, yo les mandé las especificaciones y ellos las construyeron, y las programan con el SL que se llama Ícaro Bloques.

La idea es contar varias capas de software y tratar de hacerlo lo mas escalable posible. O sea, vos podes programar desde software con bloquecitos, que vas sumando un bloque y otro bloque, y te genera, y te mueve la tortuguita pero después movés el robot físico o después aplicás bloquecitos y transformas en Código C de ensamblador y lo pasas a ensamblador o programas en C directamente, o programas en ensamblador directamente. Depende del grado de profundidad que quieras tener, dado que como es software libre, tenes todo.

Y eso hace que tu público, tu meta, sea muy amplio. ¿Cómo ha sido la recepción en ese sentido de la propuesta? A partir de hard libre entendiéndolo como conocimiento libre, porque es poner a disposición cómo están construidos. Cuando lo trabaja con los niños, ¿ellos lo entienden, se sienten identificados?

Más que la cuestión de la Cultura Libre, que es

el leit motiv de este desarrollo, la importancia… con los chicos que trabajamos de entornos rurales no podía ponerme a hablar de SL porque no sabían lo que era una computadora. La primera experiencia que tuve, que fue bastante fuerte, fue un pibe que le dije: tomá, acá tenes un mouse, usalo, y esto es un sistema Linux. Y me mira y dice: ¿y qué hago? Y yo le digo: ¿no sabés lo que es Linux? Y me dice: no, no sé usar el mouse. O sea, no había tocado nunca en su vida una computadora. Entonces tuve que decirle mirá, tenás los dos botones, izquierda, derecha, lo movés así... fue trabajar desde la base. Pero lo interesante que tuvo esta historia del SL, o la cultura libre, es que los chicos comenzaron a interesarse más y más, y comenzaron a ahondar más y más. La ultima clase fue una clase de ensamblador, con chicos que nunca habían trabajado. Obviamente que no aprendieron nada, pero fue explicarles cómo funciona realmente una computadora, por qué una compu hace lo que hace, y cuestiones bastante técnicas pero que son la lógica de la máquina desde el modelo Bob Neuman hasta suma de lógica binaria. Y que eso es lo que más importante me pareció, porque estaba la información, no era una caja negra. No es: aprieto un botón y me sale una fórmula de un programa que tiene copyright y que yo no quiero meterme en ese asunto. Es fabuloso, en ámbitos educativos sobre todo, porque tenés todo.

¿Por qué en la educación hay que utilizar placas hechas localmente y no utilizar las que vienen empaquetadas de otros lugares?

Porque… punto uno, la idea de este desarrollo es formar una red. En realidad, la idea que estoy trabajando ahora es tratar de armar una red con colegios técnicos, que son colegios que tienen capacidad de fabricar componentes electrónicos o de mecánica, y colegios secundarios y colegios primarios y universitarios. La idea es que todo quede dentro de un círculo, que el mismo colegio técnico fabrique las placas, y que la misma universidad haga el desarrollo de investigación y que el colegio primario genere un feedback para arriba, y que a su vez genera un circulo. Porque el chico que va a un primaria así va a terminar en un colegio técnico o en uno universitario. Entonces principalmente pasa por ese lado, poder autofabricar.

Y a su vez, hay un tema estratégico, o sea, el poder fabricar tus propios componentes, poder disponer de los planos no te ata ni a una compañía, ni a una nación extranjera que puede imponerte que al dominar la técnica. Te domina históricamente, mi país ha sido históricamente un productor de materias primas, por lo tanto ha sido un país dependiente de tecnología siempre, como toda Latinoamérica concretamente. Esto no va a transformar esa realidad en otra cosa, pero es una punta de lanza, como un planteo de un juego bastante interesante para hacerlo, para tomarlo, y que es las posibilidades que genera el conocimiento libre, el poder llegar al conocimiento.

¿Cómo es este proceso de construcción, desde el momento en que lo conceptualizas hasta su realización?

Principalmente, cuando yo empecé este proyecto, lo empece yo. Desarrollé el hardware y el primer software. La idea siempre fue el decálogo de lo que pienso que sería necesario para este tipo de cosas: que sea hardware muy barato y muy fácil de fabricar, y muy fácil de conseguir, como esos tres ejes. No tiene sentido fabricar un hardware que sea impresionante, traído de la NASA, pero que solo pueda fabricar uno. O con componentes descatalogados que ya no se consiguen más. O que los tenías que traer importados. Bueno, muchos de estos componentes son importados, pero fáciles de conseguir. Y a su vez, cuando ya comencé a trabajar con estos microcontroladores, que lo tomé de un proyecto francés, de un chico que

quiso hacer un clon de Arduino basado en microcontroladores PIC, que es una marca de microcontroladores… Y como también es hard de especificaciones abiertas, yo tomé toda la parte que me servía de su proyecto, descarté la que no me servía y la adapté a mis necesidades. La idea era que fuera una placa que tuviera solamente vistas de un solo lado, porque generalmente las placas electrónicas suelen venir con doble cara, o sea, pistas de un lado y del otro, que son muy difíciles de fabricar a mano. Esta placa esta diseñada para ser fabricada a mano, sin componentes de soldadura superficial o CMD, con todo, con una agujereadora y un fibrón de color, podés armarte esta placa. O sea, si querés hacerla más profesional, yo los primeros modelos los imprimía en una impresora láser, los planchaba y los armaba ahí. Después, como tuve que fabricar varios para poder distribuirlos, los mandé a fabricarlos. Pero fabricar en una empresa que las hace a la vuelta de mi trabajo, o sea, no las mandé a traer de la china. Más que nada eso, generar trabajo local. Por ejemplo, en un colegio de Villa María tienen muchas ganas de fabricarlos ellos como microemprendimiento para los chicos. Son colegios que reciben chicos con problemas de alta deserción estudiantil y les inventan microemprendimientos para que los chicos no se vayan, porque si no son colegios técnicos rurales, orientado a la electromecánica. Pero los chicos si no consiguen dinero, se vuelven al campo, y terminan trabajando en la zafra, juntando soja en un tractor. Entonces, les tratan de hacer pequeños microemprendimientos, desde microemprendimientos de cocina, hacer fiestas, hacer cosas así, para que los chicos junten algo de plata para que puedan seguir costeándose los estudios. Y ellos tienen ganas de distribuir estas placas, de que armáramos una red y los chicos fabricaran como cuestión suya de microemprendimiento. Y que el dinero de la ganancia de la fabricación quedara en ellos. Y me parece fabulosa la idea, me parece excelente, porque es el concepto de esto, es un desarrollo pedagógico para los chicos. Si evita que algún chico deje el colegio, buenísimo.

De hecho, marca una nueva manera ahora de ver la educación, casi siempre estamos hablando de textos cuando hablamos de educación o cuando hablamos de recursos educativos… Pero como que esto está en paralelo a acompañar.

Exactamente. Y a su vez, la idea del robot es una excusa, el robot no es un fin en sí mismo. No tiene ni que ser lindo, no tiene ni por qué funcionar. La idea simplemente es que con la excusa de fabricar un robot, el chico comience a estudiar desde la matemática, hasta la física, hasta la electrónica, la lógica de la programación, y el pensamiento científico. O sea, pensar: bueno, a ver cómo puedo hacer este robot. Los primeros planos que hicieron los chicos de este colegio rural ponían los motores directamente conectados a la rueda, y resultaba que, claro, no andaban porque el motor o giraba muy rápido y salía disparado. O no tenía fuerza, que es algo que tiene que ver con los engranajes y la física, de por qué un engranaje funciona como funciona, bajás la velocidad pero ganás en fuerza y un montón de cosas por el estilo. Fue bastante interesante el desarrollo, y que fue un desarrollo paralelo, que tiene que ver con el robot, pero el conocimiento que queda es otro, que es lo que más importa. Aparte de pensar una hipótesis, experimentarla, ver que no funciona o que sí funciona, hacer un feedback para atrás, replantearse. Es la cuestión más integral dentro del desarrollo. ■

En la web:
https://pillku.org/article/icaro-robotica-educativa-libre/

AlterMundi y las redes comunitarias, historia y perspectivas

Por Nicolás Píccoli

Entrevista a Nicolás Echániz sobre el trabajo de AlterMundi en relación a las redes comunitarias digitales. Definiciones, desafíos, estrategias y propuestas.

¿Cómo comenzaste a trabajar en la problemática de las Redes Libres?

Comencé a dar forma a la idea de AlterMundi allá por el 2002, cuando empezando a trabajar en relación a las ecoaldeas, tecnologías apropiadas, sistemas de intercambio local, software libre, cooperativismo, comercio justo y otras iniciativas aparentemente desconectadas entre sí, tuve una epifanía muy simple: lo que tenían en común era que todas ponían el acento en la colaboración entre pares, en oposición al modelo de lo concentrado. Asumí entonces una especie de misión, que sigue siendo hoy el corazón de AlterMundi: promover la materialización de un paradigma basado en la libertad construida desde la colaboración entre pares.

Participé durante algunos años en eventos, dando charlas en diversos círculos, alertando sobre la importancia de distinguir estos dos paradigmas en sus múltiples facetas, identificando claramente a quienes están del otro lado: Microsoft, Monsanto, Walmart, JP Morgan Chase, Clarín o Barric Gold, por dar algunos ejemplos conocidos, pero también a quienes están de Este lado, trabajando por el software libre, la soberanía alimentaria, el comercio justo, las economías locales solidarias, los medios de comunicación populares y alternativos o el cuidado colectivo de los bienes comunes, tangibles e intangibles.
En esta tarea comprendí que lo urgente es aprender a identificar y habitar la lucha de los otros, sin importar sus áreas de militancia, entendiendo que es un modo de hacer y de pensar lo que nos une y que sólo consiguiendo articular e integrar nuestras propuestas podemos alcanzar una instancia realmente superadora de este paradigma deshumanizante que ha sido globalizado por un poder concentrado cuyos actores operan en perfecta coordinación, armados de su maquinaria de desinformación y homogeneización hacia un pensamiento único autovalidado.
La comunicación entre las personas, desde el enfoque de las redes libres comunitarias, se manifestó como una herramienta funda-

mental en ese camino.
Como Asociación Civil, AlterMundi comienza a formalizarse recién en 2012, a partir de nuestra participación en el diseño del proyecto Arraigo Digital (dentro de la órbita del Ministerio de Educación de la Nación) y desde entonces nuestra tarea cotidiana ha estado principalmente enfocada en las redes comunitarias para pequeñas poblaciones.

¿En qué consiste una Red Libre? ¿Cuáles son sus objetivos?

Hay múltiples definiciones y por el momento no hay verdadero consenso al respecto. Desde AlterMundi hacemos una distinción clara entre lo que entendemos por Red Libre y por Red Comunitaria.
Decimos que una Red Libre tiene estas características:

- libre uso: puede ser utilizada por sus participantes para ofrecer y recibir cualquier tipo de servicio que no afecte su buen funcionamiento.
- neutralidad: no inspecciona ni modifica los flujos de datos dentro de la red más allá de lo necesario para su operación.
- libre interconexión: permite, de forma libre y gratuita, el flujo de datos con otras redes que respeten las mismas condiciones.
- libre tránsito: provee a otras redes libres acceso a las redes con las que mantiene acuerdos voluntarios de libre interconexión.

Si bien el diseño de Internet desde sus inicios se parecía bastante a un conjunto de redes libres interconectadas (en los términos que enunciamos), el escenario es muy diferente desde que las redes comerciales controlan globalmente la porción dominante de la infraestructura.
Hoy en día los operadores con más presencia en una región cobran muchas veces cifras exhorbitantes a los operadores más pequeños o a las redes académicas y públicas por convenios de interconexión o de tránsito.

Esta Internet organizada bajo criterios económicos, impuestos por quienes más infraestructura concentran y controlan, afecta el buen aprovechamiento de los recursos existentes. La información hoy no circula por los caminos técnicamente óptimos, sino por los que los acuerdos comerciales habilitan.

Un mensaje enviado por un usuario en Buenos Aires a un amigo en Córdoba puede llegar a viajar hasta Miami para luego volver al país antes de llegar a su destino. Esto ocurre porque el tránsito de información entre las redes de nuestro país no es siempre libre y por lo tanto para muchas empresas resulta más económico contratar estas rutas internacionales que pagarles a las empresas hegemónicas locales para utilizar los caminos más cortos.
El gran objetivo de las redes libres, como las entendemos desde AlterMundi, sería entonces devolver el sentido común a la estructura de Internet, permitiendo la libre circulación de la información, aprovechando al máximo la infraestructura y nivelando la cancha para que las medianas y pequeñas redes, ya sean privadas, públicas o comunitarias no paguen peaje a los grandes operadores y puedan entonces desplegarse con más facilidad en zonas donde hoy los servicios de Internet que conocemos son económicamente inviables para un nivel de prestación aceptable.

Es en este terreno que las redes comunitarias, como una expresión particular de las redes libres, juegan un rol fundamental.
Una Red Comunitaria es una Red Libre en la



Foto: Altermundi

que, además de las características ya enunciadas, se presentan otras:

- propiedad colectiva: su infraestructura es propiedad de la comunidad que la despliega;
- gestión social: la red es gestionada por la misma comunidad;
- diseño accesible: la información sobre cómo funciona la red y sus componentes es pública y accesible;
- participación abierta: cualquiera puede extender la red, respetando su diseño y sus principios.

En este tipo de redes, el aspecto social es fundamental. Las mismas personas que usan la red la construyen asistiéndose mutuamente y es compromiso de todas que la red se mantenga saludable y que pueda crecer para cubrir las necesidades de cada una.
La misión de las redes comunitarias puede variar de un sitio a otro, pero en general tienden a empoderar al pueblo en el uso y comprensión de la tecnología y a promover un acceso más inclusivo a los recursos digitales, locales y externos.
Desde AlterMundi, si bien internacionalmente colaboramos y nos articulamos con organizaciones que trabajan con modelos mixtos de redes libres y redes puramente comunitarias, en el terreno nos especializamos en estas últimas. Nuestro trabajo se centra principalmente en el desarrollo de un modelo de red específicamente adaptado a la realidad de pequeñas poblaciones digitalmente excluidas por el modelo comercial tradicional.

En su aspecto técnico, ¿qué herramientas se necesitan para crear una Red Comunitaria? ¿cualquiera puede hacerlo?

En cuanto al hardware, es decir la parte física, se puede crear una red comunitaria con ele-

mentos usualmente disponibles en comercios de informática, algunas pocas herramientas, materiales simples y creatividad.
Existen muchas formas de hacer redes comunitarias y hay experiencias diversas en todo el mundo. En cada lugar los costos, el diseño y la complejidad de las estrategias adoptadas varía según las condiciones.
Nosotros decidimos enfocarnos en la realidad latinoamericana y desarrollamos un modelo de red al que llamamos MiniMaxi, que intenta maximizar las prestaciones y la facilidad de despliegue pero manteniendo al mínimo los costos y los requerimientos de conocimientos específicos previos. Apuntamos a que estas redes puedan ser creadas y mantenidas en cualquier pequeño pueblo por personas sin experiencia en el tema.
En el caso de las redes que acompañamos desde AlterMundi, para tareas que puedan ser más complejas, como por ejemplo el diagnóstico de algún problema inédito en la red, la asociación presta soporte a distancia y, cuando es necesario, in situ.

El modelo de red MiniMaxi se compone de: una referencia de hardware que comprende tanto el router y las antenas a utilizar como los materiales para la adaptación a la intemperie y la instalación:

- un firmware (sistema operativo) para instalar en los routers, que permite su auto-configuración
- un número de herramientas de software necesarias para la personalización y el monitoreo de estado de la red

Este modelo fue adoptado total o parcialmente por proyectos de redes comunitarias en diferentes regiones y países. En Argentina, donde es más utilizado, las zonas donde se despliegan las redes más grandes son el Delta de Tigre en Buenos Aires y el Valle de Paravachasca en Córdoba.

¿Qué experiencias rescatarían como ejemplo en nuestro país y en el mundo?

En el mundo, guifi.net es la red libre por antonomasia. Con sus más de 25.000 nodos activos cubre una importante porción de Cataluña y se extiende a diferentes ciudades y regiones de la Península Ibérica. Es la primera red libre que experimenta con despliegue propio de fibra óptica a mediana escala y forma parte del “punto neutro” de Cataluña, el CATNIX (lugar donde convergen las redes de la región).
Otros ejemplos relevantes en Europa, el continente con más desarrollo en este tema, son Freifunk en Alemania, Funkfeuer en Austria, Ninux en Italia, AWMN en Grecia y la Federación de ISPs sin fin de lucro (FFDN) en Francia. En América del Norte, entre otros existen: Kansas City Freedom Network, People’s Open Network en California y Réseau Libre en Montreal. En Sudáfrica es muy conocido el trabajo de VillageTelco, que tiene un enfoque hacia la telefonía IP.

En América Latina hay proyectos de redes comunitarias en diferentes países. Nosotros tenemos contacto principalmente con gente de Colombia, Argentina y Brasil, donde nuestros desarrollos fueron más adoptados.
En Argentina existen proyectos históricos como BuenosAiresLibre en la ciudad de Buenos Aires, o LUGRo-Mesh en Rosario y una nueva camada de redes MiniMaxi: QuintanaLibre, AnisacateLibre, LaSerranitaLibre, NonoLibre y DeltaLibre. También el INTI trabaja desde hace algunos años investigando la viabilidad de este tipo de redes para su despliegue en zonas donde otros modelos no han resultado.

Un caso que seguramente resultará paradigmático en los próximos años es el de NonoLi-

bre, en el valle de Traslasierra, donde la fuerza con la que empezó el pueblo a hacerse cargo de su propia red luego de un taller intensivo de una semana, no tiene precedentes.

Otra experiencia que resulta digna de mención es la interacción que se ha conseguido entre las redes del Valle de Paravachasca con la Universidad Nacional de Córdoba, a través del Laboratorio de Redes y Comunicación y de la Prosecretaría Informática. Desde este año, gracias a un enlace propio de 50Km, las redes comunitarias han establecido interconexión con la red de la Universidad. La UNC, aparte de comenzar a fomentar la investigación y el estudio académico de este tipo de redes, también se ha ido estableciendo como un importante centro de convergencia de las redes regionales, alojando tanto al NAP de CABASE en Córdoba como al futuro nodo de Arsat.
Para nuestras redes comunitarias, lograr este tipo de interconexiones representa un grado de madurez que no se había conseguido previamente en el país y me animaría a decir en el continente.

¿QuintanaLibre es una creación suya? ¿De qué se trata y cómo está implementada?

QuintanaLibre fue la primera red en utilizar el modelo MiniMaxi. De hecho fue y de alguna manera sigue siendo una red-laboratorio, donde permanentemente ponemos a prueba nuevos diseños, tanto de antenas como de equipamiento pero principalmente de software.
Nació a inicios del 2012 como una puesta a prueba del diseño que hicimos para Arraigo Digital pero sabiendo que su despliegue venía a resolver una deficiencia muy importante de alternativas de comunicación en el pueblo.
José de la Quintana es un pueblito serrano, con muy baja densidad de población, que tampoco es destino turístico y por lo tanto para las empresas tradicionales es muy poco atractivo como mercado. Los celulares sólo funcionan en las lomas altas y hay muy pocas líneas de telefonía fija, que están más tiempo fuera de servicio que funcionando. Los proveedores de Internet (inalámbrica) existentes antes de la llegada de QuintanaLibre ofrecían conexiones de 512Kbps ("medio mega") a quienes tenían la suerte de tener visibilidad con sus torres, por valores inaccesibles para mucha gente.

Hoy en día contamos, gracias a la UNC y a la empresa Silica Networks, con un enlace propio dedicado de 20Mbps (veinte "megas") simétricos, que se distribuye entre más de cuarenta familias, a las que se suma también la escuela secundaria, la radio comunitaria y los espacios públicos del pueblo, donde es muy común ver chicos usando la red con sus netbooks de Conectar Igualdad. La situación de conectividad hoy es comparable a la de ciudades medianas, por unos costos ínfimos que socializamos para mantener en funcionamiento la red.
Pero la conectividad con Internet no es lo único que posibilita QuintanaLibre; sus servicios locales, que dependen exclusivamente de la infraestructura propia, también son importantes. Contamos con un portal del pueblo donde todos pueden publicar información e inclusive clasificados. También tenemos un servicio interno de chat, independiente de redes externas, que al igual que el servicio de llamadas de Voz sobre IP (en experimentación) nos permite conectarnos entre vecinos de manera fluída. La Radio FM del pueblo aprovecha la red para hacer transmisión en vivo de su programación, tanto a la red local como a Internet.

En cuanto al aspecto técnico, la red es de tipo mesh (en malla), utiliza equipos multi-banda (2.4Ghz y 5Ghz en simultáneo), con antenas que fabricamos localmente. Los routers son

adaptados para la intemperie, se les instala el software desarrollado por AlterMundi y se colocan en los techos de las casas. El firmware que instalamos: AlterMesh, permite la auto-configuración de los equipos de manera que al arrancar el nodo ya "sabe" como participar de la mesh. Para el enrutamiento utilizamos el protocolo batman-advanced, que permite que todo el pueblo funcione como una gran red local, lo que facilita la implementación de servicios y compartir contenidos. Sumando a esto el despliegue de IPv6 en nodos y dispositivos finales, la red permite publicar de manera transparente, desde cualquier computadora o celular, servicios y contenidos tanto en su interior como al exterior.

¿Cuáles son los riesgos (en cuanto a seguridad informática) que puede tener una Red Comunitaria?

Los riesgos de sufrir ataques informáticos en una red libre no difieren particularmente de los riesgos que afrontan otros tipos de redes ya que las tecnologías utilizadas son básicamente las mismas. Puede haber vulnerabilidades específicas que tengan que ver con componentes más experimentales, como por ejemplo protocolos de enrutamiento dinámico. No tenemos noticia de ninguna red comunitaria donde la seguridad se haya convertido en un problema. El hecho de que la red permita con más facilidad a las personas ofrecer servicios y compartir contenidos, genera también una conciencia diferente sobre el uso de la red y de sus dispositivos. Creemos que esta toma de conciencia es positiva también en relación a la seguridad.

¿Cuál es el vínculo de las Redes Libres con el Software Libre?

Hay una relación muy directa, en particular en lo que nosotros llamamos redes comunitarias, donde una de sus características: "la información sobre cómo funciona la red y sus componente es accesible a todos sus miembros", estimula a la adopción del Software Libre, en tanto es la única alternativa que hace posible conocer el funcionamiento interno de la red a un nivel más profundo.
La comunidad que trabaja con este tipo de redes suele ser parte de la comunidad de software libre, aunque también hay casos en los que redes comunitarias se despliegan utilizando software privativo.

En el caso de AlterMundi, a partir de nuestra participación en espacios y eventos de la comunidad global, logramos establecer alrededor de nuestros proyectos de software un grupo internacional de desarrollo que nuclea no sólo a gente local sino también de guifi.net (Cataluña), de Eigenlab (Pisa), de Freifunk (Alemania) y de la FNF (Kansas City). Esta convergencia de miradas y voluntades es también novedosa y tenemos gran expectativa puesta en sus resultados. Libre-Mesh y LibreMap son dos proyectos de software libre nacidos de esa sinergia y ya están siendo adoptados por comunidades de diferentes partes del mundo.

Nuestra convicción desde AlterMundi es que es necesario un Estado presente, amigo del poder popular que apoye las iniciativas de autogestión, si pretendemos, con cierto nivel de realismo, materializar el sueño de un paradigma basado en la libertad construida desde la colaboración entre pares que resista a la presión de los poderes fácticos. ■

En la web:
https://pillku.org/article/altermundi-y-las-redes-comunitarias-digitales/

Industria P2P
Tecnología entre pares

Por Juan Pablo Suárez

....

Copiar, modificar y remezclar el diseño de los objetos que forman parte de nuestro entorno cotidiano, para luego materializarlos en pequeñas factorías multipropósito, cerca de casa. Siguiendo el camino de las comunidades colaborativas que desarrollan Software Libre, intercambian archivos o escriben wikis, la utopía de la "industria P2P" está más cerca de lo que imaginamos.

Desde los tiempos de la Revolución Industrial, la característica distintiva que más profundamente marca nuestra época es la forma en que se fabrican los objetos de nuestro entorno: miren a su alrededor, es probable que todos las cosas que puedan ver hayan sido producidas en serie, por millones, en alguna lejana factoría al otro lado del mundo. Desde el comienzo de la historia y hasta algunos siglos atrás era muy probable lo opuesto, que el fabricante fuese un artesano, carpintero o herrero vecino, o uno mismo.

La alienación de lo masivo

En la película Tiempos Modernos Charles Chaplin interpreta un obrero industrial alienado por la producción en serie, reproduciendo robóticamente tareas imposibles, o devorado por los engranajes de la maquinaria. La crítica de Chaplin era al modelo fordista que sostiene su éxito en la producción en serie y la estandarización: una línea de montaje donde cada operario hace una tarea repetitiva y monótona. El resultado, autos más económicos y al alcance de las mayorías… pero siempre el mismo auto: en 1921 el 57% de la producción mundial de autos eran Ford T. Además, lo producido queda marcado con las huellas de la serialización y la producción centralizada: la uniformidad. La posibilidad de autoabastecer localmente las necesidades de una comunidad quedaba definitivamente en el pasado. ¿La industria moderna nos condena a una vida de dependencia y pasivo consumismo?

Autonomía y "hazlo tu mismo"

Ante el nuevo horizonte del desarrollo industrial, muchos renegaron de este modelo de sociedad masificada, y buscaron alternativas que les devolvieran un ritmo de vida más a la medida de los humanos que de las fábricas. Uno de ellos fue Ralph Borsodi, que en 1934 fundó la "Escuela de la Vida" para enseñar a las familias los conocimientos necesarios para retornar a la vida en pequeñas comunidades

rurales. Sus ideas estaban inspiradas en un ideal religioso de vida simple y armoniosa. Este proceso fue interrumpido por la Segunda Guerra; sin embargo fueron los hippies en los 60 quienes revivieron el proyecto de "vivir en comunidad", para escapar del consumismo y la vida alienada. Ambos grupos compartían un desafío común: aprender a auto-proveerse los medios de subsistencia localmente, dependiendo lo menos posible de la sociedad industrial: Do It Yourself.

> ***Más allá de su robustez, las redes P2P demostraron que se podían hacer las cosas de forma distribuida y a la vez ser eficientes: mientras más personas intercambian una canción más fácil y rápido se vuelve descargarla.***

Sin embargo, el "hazlo tu mismo" era una actitud más bien indispensable en otros momentos de la historia… porque no había muchas alternativas. Pero en el siglo XX, cuando todo lo que podíamos desear se ofrecía en las vidrieras de los shoppings, el "hazlo tu mismo" quedó condenado al olvido. Pero no desapareció del todo,y se refugió en los espacios de ocio. Así emergieron los hobbystas, que no renuncian a encargarse ellos mismos de fabricar, al menos algunos de sus objetos, por pura diversión. La electrónica popular, el aeromodelismo, la mecánica automotriz amateur dan cuenta de la voluntad de los aficionados. La primer computadora personal, la Altair 8800, ¡era un kit para armar que venía junto con una revista de electrónica amateur! (ver "La primer PC…"). Sin embargo, estas prácticas, por lo general minoritarias, ahora se ven potenciadas por las redes. Comunidades colaborativas y crowdsourcing pueden transformar a esos aficionados, en decisivos agentes para el cambio.

La cultura distribuida del P2P

Todos hablan de las redes de pares o Peer To Peer. Internet es por definición la madre de las redes de pares; cada nodo es igual al otro y no depende de ningún nodo central (bueno, eso si defendemos la neutralidad de la red). Las redes P2P comenzaron a aparecer en los titulares de los medios luego de la guerra desatada por las discográficas (y por el baterista Lars Ulrich…) contra la incipiente red Napster. Si bien su estructura centralizada y expuesta (todo pasaba por el servidor central de Napster) fue su talón de Aquiles, pronto llegaron nuevos proyectos con nodos federados y luego completamente distribuidos que hicieron muy difícil para las discográficas encontrar un blanco hacia donde disparar sus demandas. Lo que quedó claro luego de la guerra es que mientras más distribuida fuese la red, más resistente se volvía el conjunto: se podía atacar a un nodo (o demandar a un usuario particular) pero no desactivar el funcionamiento de toda la red, sin atacar a todos los nodos a la vez.
Pero más allá de su robustez, las redes P2P demostraron que se podían hacer las cosas de forma distribuida y a la vez ser eficientes: mientras más personas intercambian una canción más fácil y rápido se vuelve descargarla. La tecnología P2P ofreció una alternativa viable para el streaming de audio o video, aliviando el trabajo (y los costos) de los servidores centrales, y distribuyendo la carga en los recursos disponibles en toda la red de usuarios. En definitiva, las redes de pares permiten, casi por primera vez en la historia, aprovechar más eficientemente los recursos que un sistema centralizado: para nuestra forma de organizar la producción, donde la centralización es el cimiento de todo, la idea de que hacer lo opuesto puede ser mejor, es toda una revolución.

Lo nuevo se llama "fabbing"

La palabra fabbing es tan nueva que aun ni tiene entrada propia en la Wikipedia castellana.

Sin embargo es una tecnología emergente altamente disruptiva. Podría definirse como un método de producción "doméstica" de objetos tridimensionales. Una "impresora 3D" que inyecta plástico en vez de tinta. Pero hay otra vuelta de tuerca más: puede auto-replicarse, es decir, una impresora 3d puede "imprimir" sus propias piezas… y producir otra impresora 3d. Así lo anuncian en el proyecto RepRap; cada modelo es capaz de producir el 60% de sus piezas, siendo el resto piezas fáciles de conseguir en el mercado.

El slogan de una de esas comunidades —fab@home— marca otro concepto claramente: "el proyecto de la fábrica personal open-source". Como es de esperar, los proyectos relacionados con el fabbing se organizan en forma colaborativa, con planos liberados, wikis, y aficionados provenientes de todo el mundo. Las impresoras 3d abren la posibilidad de que cada persona tenga a su alcance un artefacto que pueda producir muchos de los objetos necesarios para su vida cotidiana —objetos cuyos planos estarán disponibles en la red para el intercambio y modificación. Hace poco Chris Anderson (el editor de la revista Wired, y autor de la teoría de la "Larga Cola") escribió un artículo cuyo título resume el espíritu del fabbing, "En la próxima revolución industrial, los átomos serán los nuevos bits". Comenzando con el fabbing, Anderson continúa describiendo en la nota otros ejemplos de "manufactura P2P" asombrosos. Sin duda un modo de producción que cambiará radicalmente lo que conocemos. La "Industria P2P".

Gran escala vs. pequeña escala

La principal ventaja de la producción a gran escala de la industria es poder bajar enormemente los costos de los productos y hacerlos muy competitivos en el mercado. Para que esto sea posible, la producción debe estar centralizada (ver "La ciudad de…"), y lo producido debe ser seriado. Sin embargo, el modelo es poco eficaz en otros dos aspectos: el costo de distribuir la producción a cada rincón del planeta es alto, y la producción en serie reduce significativamente la variedad de alternativas en oferta. Por otro lado, el proceso de diseño de los objetos se lleva a cabo en forma centralizada y vertical, por equipos de ingenieros y diseñadores profesionales, con una tecnología de producción que tiende a ser cerrada (un conocimiento que no se comparte) o secreta. De este modelo se desprende la necesidad de un ordenamiento jurídico que garantice la propiedad industrial, las patentes, el secreto industrial, etcétera.

El modelo P2P, en cambio, propone pequeñas factorías ubicadas cerca de los consumidores, lo cual reduce los costos relacionados con la distribución y el transporte (generando riqueza localmente), que estén orientadas a la producción multipropósito, —como las impresoras 3d del fabbing— produciendo a medida, bajo demanda, productos "customizados". Lo que sí viaja intensamente en este sistema son las ideas y el conocimiento: tanto el proceso de diseño como el desarrollo de tecnologías de producción se resuelven por crowdsourcing, es decir, los planos llevan licencias libres y son directamente modificados por comunidades colaborativas, conformadas por especialistas y "amateurs", en una dinámica semejante a las de desarrollo de Software Libre. Las leyes de la Propiedad Intelectual, en ese contexto, se transforman en una obsoleta barrera que impide el libre flujo de la información, condición fundamental para que el nuevo modelo funcione: los planos se deben poder usar, copiar, estudiar y modificar libremente.

Un mundo P2P

La utopía está más cerca de la realidad de lo

que parece. Sólo pregúntense qué hubieran dicho hace unos pocos años atrás si alguien les comentaba el posible funcionamiento de una enciclopedia que cualquiera pudiese usar, consultar y editar libremente, escrita por una comunidad colaborativa y desinteresada. Y que esa enciclopedia, para colmo, se haría tan fiable como la más prestigiosa. ¿"Una utopía bella pero seguramente imposible", hubiéramos contestado? El hecho es que esa utopía es una realidad, y es la enciclopedia más consultada del mundo: Wikipedia. Quizás debamos mantener nuestra mente abierta a las nuevas ideas que emergen desde la red y desde la cuna filosófica del Software Libre.

> ***El modelo P2P, en cambio, propone pequeñas factorías ubicadas cerca de los consumidores, lo cual reduce los costos relacionados con la distribución y el transporte (generando riqueza localmente), que estén orientadas a la producción multipropósito, —como las impresoras 3d del fabbing— produciendo a medida, bajo demanda, productos "customizados".***

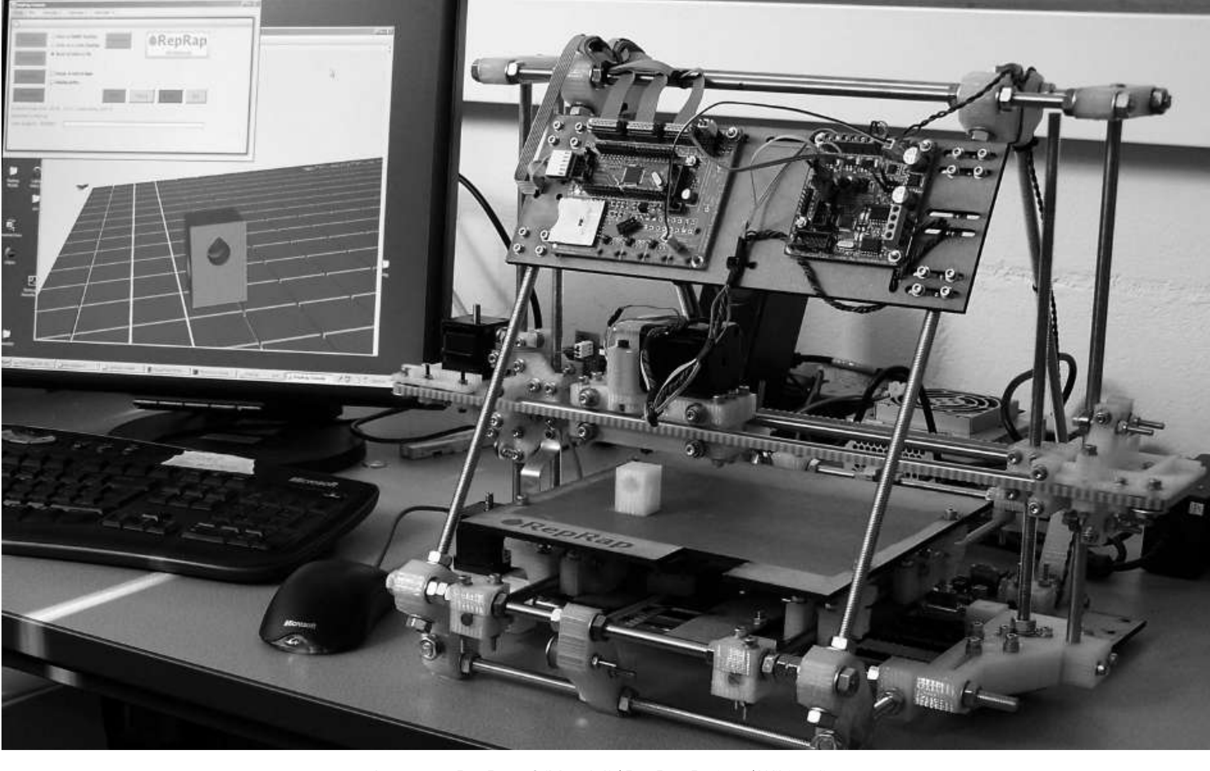
En el wiki de P2Pfoundation.net, cuyo referente es el teórico de las redes de pares (y "utópico del P2P") Michel Bauwens, hay un extenso relevamiento de emprendimientos relacionados con "p2p Manufacturing", desde el hardware abierto, hasta mobiliario, agricultura, energía solar, arquitectura, automóviles, celulares.. incluso bebidas gaseosas abiertas, como la "open cola". Los proyectos tienen diferente grado de maduración y envergadura, pero el caso de los automóviles es uno de los más sorprendentes, por el tipo de infraestructura industrial necesaria para su producción (ver "Autos P2P").

Paradójicamente, la tecnología P2P ofrece la posibilidad de recuperar una dinámica económica y social del pasado que parecía perdida: semejante al artesanado previo a la revolución industrial, ahora un ejercito de pequeños proveedores, —y cuando no, cada persona o familia individual en su propio garage— podría proveer o proveerse de los objetos necesarios para la vida diaria, desde automóviles hasta vasos y floreros, donde la posibilidad de lo diverso desencadenaría una explosión de alternativas a la medida de cada persona, y "la gran industria" sería un bazar de pequeños productores, y productores-consumidores. En definitiva: "de cada uno según su capacidad, a cada uno según su necesidad", como soñó alguien en el siglo XIX.

Autos P2P

Mientras los fabricantes tradicionales de autos "innovan" ofreciendo características "asombrosas", como MP3 o GPS de fábrica en los nuevos modelos, otros emprendedores se pusieron a pensar que es posible que la innovación en el rubro automotriz no pase por el agregado de elementos superfluos, sino por el modo en que se producen y proyectan los autos.
Local Motors es un emprendimiento de producción de automóviles "open source", donde es la comunidad quien diseña los autos. Cualquier diseñador o usuario puede subir sus planos a la web de local-motors.com, licenciado con Creative Commons. La comunidad opina, vota, selecciona y luego de un proceso de desarrollo técnico, se realizan los prototipos. Pero no hay solamente una fábrica, sino una red de micro-empresas de 10 o 20 empleados que producen en pequeña escala, cerca de los propios consumidores y de manera sustentable. Lógicamente, la posibilidad de "tunear" y "customizar" cada vehículo aquí es la regla y no la excepción.

Luego de la convocatoria realizada por Local Motors, un estudiante de diseño envió, entre



Impresora RepRap v2 'Mendel' / RepRap Project / Wikipedia

muchos otros, su modelo de automóvil, el "Rally Fighter". Fue seleccionado por la comunidad, y sometido al aporte de ingenieros, diseñadores y aficionados, que resolvieron aspectos técnicos y de diseño. Los prototipos se presentaron en diversas exposiciones y durante 2010 se comenzó su producción, primero en la micro-fábrica de Wareham, Massachusetts, y luego en Phoenix, Arizona. Se proyecta su producción en más de 50 micro-fábricas distribuidas en el resto del país. "Compre local" y "produzca local" en contraste con la gran industria automotriz norteamericana, que "deslocaliza" sus plantas, llevándoselas a países con menor costo de mano de obra, y perjudicando la economía local con el desempleo.

La ciudad de los encendedores

Enclavada al sur de Shangai en la provincia de Zhejiang, la ciudad de Wenzhou es el ejemplo paradigmático de la desmesura de la centralización de la producción: las industrias localizadas en esa ciudad producen el 80% de los encendedores, el 75% de los anteojos de sol y el 60% de las máquinas de afeitar que se venden en todo el planeta. Todos esos productos se deben distribuir de ese solo punto del globo al resto del mundo. La masividad de la producción —y la mano de obra barata: los 90.000 trabajadores que emplea la industria de los encendedores cobran sueldos que oscilan entre los 120 y 250 dólares— permite bajar tanto el precio del producto como para hacer viable la enorme —e irracional— infraestructura que llevará ese encendedor hasta el kiosko que está a la vuelta de nuestros hogares.

Aeromodelismo, ¿el futuro de la industria aeronáutica?

El aeromodelismo es uno de los hobbies más difundidos, y se sabe de la dedicación y en-

tusiasmo de sus aficionados. Agréguese a eso un poco de internet, wikis y licencias libres y se tendrá el principio de algo grande. Así lo cree Chris Anderson, que además de ser el gurú de la revista Wired, es hobbysta de los "vehículos voladores no tripulados" o "drones", y patrocina el proyecto DIY Drones, una plataforma para diseñadores y aficionados que desarrollen aviones no tripulados, parientes más geeks de los clásicos modelos a control remoto, pero con GPS, cámara de video y autonomía de vuelo… los mismos por los cuales el ejército de los Estados Unidos invierte millones en investigación y desarrollo, para usarlos en misiones de reconocimiento, y que ahora los aficionados hacen por unos pocos dólares y los operan usando un iphone.

Desde hace algún tiempo, pueden encontrarse sorprendentes videos en Youtube sobre las pruebas que aficionados hacen a sus vehículos voladores, generalmente helicópteros de más de una hélice y controlados por GPS. Los planos e instructivos de construcción se publican rápidamente en wikis y foros de aeromodelismo, y otros usuarios toman y mejoran las ideas, hasta llegar a diseños desafiantes, como el "Hexacopter".

La primer PC, modelo para armar

La Altair 8800 fue la primer computadora personal —o lo más parecido a eso— diseñada en el año 1975. Pero la Altair no venía lista para andar, era un kit que se distribuía junto con la revista Popular Electronics. Los diseñadores pensaron que iban a vender unos pocos kits, sin embargo, en un mes vendieron diez veces más de lo esperado. La computadora —estamos hablando de los 70— no tenía ni teclado ni monitor, sólo un montón de luces e interruptores. El inicio de la micro-computación estuvo muy ligada a comunidades de aficionados que fabricaban sus propios prototipos, al margen de la grandes empresas. Por ejemplo, el mítico Homebrew Computer Club donde los aficionados intercambiaban circuitos, información, trucos y diagramas. Podría decirse que, en cierta la forma, el origen de las primeras computadoras personales fue un "diseño basado en la comunidad".

En la web:
https://pillku.org/article/industria-p2p/

Educación, Ciencia y Políticas Públicas libres



Ilustración: Johann Heinrich Füssli: Bardo tocando el arpa (1769), Colección Bollag, Zürich.

El conocimiento secuestrado, reflexiones desde el exilio científico

Por Anamhoo

....

"Todavía quedan, es cierto, bardos que intentan cautivar a los espectadores cantando la belleza de la Ciencia, el placer de descubrir, el carácter profundamente humano del ansia de saber, la sed de verdad, o cualquiera que sea el titulo que elijan para sus himnos de alabanza. Yo me temo que están cantando para un tiempo que ya hace mucho que pasó y que sus cantos no son lo bastante melodiosos como para hacernos olvidar la miseria actual" (Feyerabend, Paul. Expertos en una sociedad libre).

Preámbulo

Parto de que la Ciencia es una construcción humana, como tal ha variado a lo largo del tiempo y responde a las condiciones de la sociedad y con ello responde también a las motivaciones más íntimas de quienes la construyen. Parto también, de que la construcción cotidiana del conocimiento llamado "científico" es un proceso y el resultado de este proceso podría constituirse como un bien común sólo en la medida que fuese consecuencia y que fuese administrado de manera comunitaria.

Por último parto de que el conocimiento humano que la Ciencia puede integrar sólo es una pequeña fracción de todos los saberes que durante un largo proceso evolutivo, nosotrxs, pequeños monxs autodenominadxs como Homo sapiens, hemos podido acumular.

¿Ciencia abierta?

Llevo muchos días pensando en el tema de lo "abierto": datos abiertos, gobierno abierto, Ciencia abierta, ¿cuál es el modelo que acompaña a este término? Por sí sólo no lo entiendo, entonces recurro a los pares dicotómicos para comparar, contrario de abierto: cerrado, gobierno cerrado, datos cerrados, Ciencia cerrada. Eso no tiene sentido, el gobierno cerrado es una dictadura y no buscaría un gobierno abierto sino la producción de decisión a partir de quienes somos los que habitamos las calles.

> ***La construcción cotidiana del conocimiento llamado "científico" es un proceso y el resultado de este proceso podría constituirse como un bien común.***

La Ciencia en si no es una cosa, entonces ¿lo abierto/cerrado se referiría a sus procesos y/o

a los resultados de sus procesos? Creo que al hablar de abierto introducimos un término que no forzosamente ayuda a clarificar problemas esenciales.

¿Por qué tenemos que hablar de Ciencia abierta? porque en algún momento nos dimos cuenta que la Ciencia "pública" ha sido en mayor o menor medida privatizada y a fin de cuentas esto corresponde al avance del capital: *La importancia del conocimiento científico y el desarrollo tecnológico fue señalado por Marx de manera muy clara, pues afecta la capacidad productiva e incide de manera directa sobre la producción de la plusvalía y la ganancia, móvil y fundamento del sistema capitalista; el desenvolvimiento de éste ha implicado la permanente evolución del conocimiento y su uso en la esfera productiva*[1].

Al dejar a un lado el debates sobre lo que debería ser la Ciencia pública estamos dejando de lado también el vínculo con la historia y las lucha pasadas, como la que logró la creación de Universidades Públicas o muchas luchas estudiantiles como las del 68.
La propiedad de los datos de las investigaciones financiadas con dinero público, la generación de patentes a partir del uso de Ciencia básica desarrollada con fondos públicos, el sistema mercantilista que existe entorno a la publicación de las investigaciones científicas como una industria, son sólo algunos de los problemas que arrastra la Ciencia, pero de alguna forma no son más que el resultado de un sistema que no sólo permite esto, sino que lo ha fomentado.

> ***Al dejar a un lado el debates sobre lo que debería ser la Ciencia pública estamos dejando de lado también el vínculo con la historia y las lucha pasadas.***

Y podríamos dar una vuelta más a una de las tuercas de esta compleja maquinaria y ver la historia reciente la Ciencia. Hace muchos años que Feyerabend denunciaba que el pensamiento científico no era más un problema para el sistema, por el contrario, si en algún momento pudo ser crítico del sistema en el que se desarrollaba, ahora se convertía en uno de sus pilares y Habermas a finales de los 60's había expresado que la Ciencia como ideología fortalecía a un sistema económico.

> ***¿y si después de todo la Ciencia Abierta pudiese servir en esencia como sustento para el liberalismo económico y entonces seguir contribuyendo en la explotación de la naturaleza y los seres humanos?***

¿Conoces el proyecto Mars-One (Marte-uno)? Es la perversión del sueño, un "reality show" en Marte basado en el conocimiento científico y la ambición del capital[2]. Pensando en este proyecto me pregunto: ¿y si después de todo la Ciencia Abierta pudiese servir en esencia como sustento para el liberalismo económico y entonces seguir contribuyendo en la explotación de la naturaleza y los seres humanos?
Einstein escribió:
La preocupación por el hombre mismo y por su destino debe ser siempre el interés prioritario en todos los esfuerzos por lograr avances técnicos…con el fin de que todas las creaciones de nuestra mente sean una bendición, y no una maldición, para la humanidad. Nunca olvidéis esto cuando estéis inmersos en vuestros diagramas y ecuaciones.

¿Podría ser la Ciencia Abierta una forma de generar una mejor sociedad?

¿Por qué el pueblo no defendió la biblioteca de Alejandría?

¿Qué otros problemas existen en la ciencia actual que limitan la generación de una Cien-

cia Abierta? Desde mi perspectiva uno muy grande es el de la hegemonía que hay tanto en su interior como en la forma en el que se presenta socialmente. El conocimiento científico ante la sociedad se ha convertido en el "mas válido" o el "único válido". Este conocimiento a su vez valida acciones. Por ejemplo, en el caso de la Geoingeniería se están desarrollando medidas ante el cambio climático como la fertilización del océano o el llenar de partículas la atmósfera. Estas posibles "soluciones" no pasan por atacar el problema fundamental, la producción de gases de efecto invernadero[3]. El cambio climático ha pasado de ser un problema a una oportunidad de negocio, y mucho del conocimiento científico está haciendo el juego.

Al mismo tiempo dentro de la ciencia se han creado mecanismos autoreferenciales que no logran escapar de ejercer discriminación por sexo, raza o condición económica. La ciencia es básicamente vertical y heteropatriarcal.
La ciencia actual está atrapada en su método y sus preguntas. Un ejemplo de esto se puede ver el caso del maíz transgénico y su introducción en México, zona de origen[4]. Una crítica a la Biología moderna que vale la pena leer se encuentra en el trabajo de Richard Lewontonin y Richard Levins, por ejemplo en su libro "No está en los genes" (1984), donde los autores hacen una revisión sobre las formas en la que se abordan los estudios sobre la cura para el cáncer o el reduccionismo de las investigaciones genéticas.

Sin embargo, la necesidad del ser humano por conocer sigue aquí, la capacidad para emanciparse y hacer desde los comunes no nos ha abandonado. El nacimiento de la ciencia ciudadana, los laboratorios independientes, los grupos hackers, son muestras de que se está buscando desde otras formas.

No se si La Ciencia Abierta lograría liberar a la Ciencia (de sus propios vicios y del control del capital), pero lo que sí creo es que hace falta reapropiarnos de mucho del conocimiento generado por al ciencia de una manera crítica y que necesitamos espacios para al construcción de conocimiento desde y para las comunidades, territorios dispuestos a la radicalidad del pensamiento crítico y a subvertir las relaciones de explotación y de poder entre los seres humanos para poder hacer desde otras formas. ■

En la web:
https://pillku.org/article/el-conocimiento-secuestrado-reflexiones-desde-el-e/

....

Notas:
1. Sánchez-Daza, G. 2009. Ciencia y Tecnología en América Latina. CLACSO-BUAP.
2. Puedes ver más en http://is.gd/o2XJby y http://www.mars-one.com/
3. Puedes ver más en http://www.etcgroup.org/
4. Para saber más puedes ver el debate de María Elena Álvarez Buylla y Mario Soberón https://www.youtube.com/watch?v=JSL2x8o_4c4



Foto: Miranda Smith, Miranda Productions, Inc. / Wikipedia

Chico Mendes

Educación Abierta: el desafío de la generación de conocimiento como proceso

Por Daniel Cotillas

....

Hablar de educación abierta remite invariablemente a la posibilidad de contar con repositorios y documentos accesibles a cualquier persona gracias a internet. Uno de los aspectos que debemos, además, tener en cuenta cuando de educación se trata es el proceso de transmisión de información a otras/os, para que de esa forma haya una auténtica apertura a las posibilidades de crear conocimiento.

Hoy, gracias a Internet, podemos acceder libremente a una innumerable cantidad de información científica, pedagógica, lúdica y cultural. Dicho esto parecería que la cuestión es más que sencilla, incluso simple: al estar interconectados a través de la web podemos enriquecernos mutuamente compartiendo nuestros saberes y haceres, sin posibilidad alguna de que esto no sea de otra forma.

La realidad de los intereses comerciales y gubernamentales de algunos países nos demuestra que es más complicado el asunto. El lobby de derechos de autor, la propiedad intelectual, las leyes que buscan el cercenamiento al acceso libre a otra información política[1] y la invisibilización de otras miradas sobre el acontecer social y represivo de algunos estados, nos colocan a aquellos que trabajamos desde la trinchera digital del acceso libre, en una situación de constante reflexión sobre los modos y modelos de acción.

Tanto la ciencia como la educación sólo van a poder seguir desarrollándose en la medida que la ciudadanía se haga consciente de la importancia de tener acceso libre y abierto a la información que generan, tanto los espacios académicos y científicos, como las plataformas comunitarias que hoy tienen mayor posibilidad de compartir sus saberes.

Y aún así, hay una perspectiva de gran importancia que no podemos olvidar, ya que la información en un formato bruto puede ser de gran valor (como la manida analogía del diamante), y es que sin los procesos de aprendizaje compartidos, la información puede quedarse en la mera anécdota de tener más megas en .pdf para alimentar nuestro síndrome de Diógenes digital de lo que podrías leer en varias vidas. ¿Cómo hacemos entonces para encontrar la información que necesitamos? ¿Cómo generamos una acción directa sobre la información y no sólo un

deseo al acceso? Antes de exponer algunas experiencias, una cosa tiene que quedar clara: sin acceso abierto, no hay desarrollo formativo.

> ***Tanto la ciencia como la educación sólo van a poder seguir desarrollándose en la medida que la ciudadanía se haga consciente de la importancia de tener acceso libre y abierto a la información que generan*.**

En los últimos años, en Cochabamba (Bolivia), venimos trabajando desde una perspectiva de comunicación abierta intentando que esto comprenda tanto el acceso como la puesta en juego de la información. Si nos entendemos en proceso, entonces nuestros espacios educativos no pueden reflejar los modelos arcaicos de la escuela tradicional. Estamos en lo bueno y en lo malo, ante un gran cajón de sastre que es Internet, con sus espacios cerrados y moldeados de antemano (como los modelos de libros de caras), pero también ante nuevas posibilidades de relacionamiento y empatía (como GNU social).

Muchas veces nos vemos en la tesitura de emprender procesos de formación en comunicación y acceso a la red, ya sea para conocimiento de ésta o para poder utilizarla para los fines que cada uno pueda desear. En estos procesos, algo que vivimos cotidianamente, es el esfuerzo individual por plantear un discurso: "no uses tal programa que te roba la libertad", "no entres en este sitio que te pueden espiar". Y así con otros muchos que, si bien buscan explicar las implicaciones que tiene una u otra plataforma, generan desconfianza de inmediato con el interlocutor. El encontrarnos en una disputa que va más allá de la estética impuesta por plataformas que nos alejan de una mayor libertad, que aqueja a las mismas bases políticas y éticas heredadas de modelos obsoletos, nos hace replantearnos constantemente cómo afrontamos el discurso. Ya sea en festivales de software libre o en encuentros de radios comunitarias, el fantasma que recorre las mesas de debate suele ser recurrente: ¿cómo logramos conectar con una ciudadanía que no escucha nuestro mensaje de libertad?. Re-leamos esta pregunta hasta que encontremos la sútil y brusca paradoja.

> ***¿Cómo logramos conectar con una ciudadanía que no escucha nuestro mensaje de libertad?***

En cualquier proceso, intuimos cuándo dio inicio, pero no sabemos cuándo acabará ni pretendemos que así sea. Por ello, los siguientes ejemplos son fruto del deseo de emprender una mirada crítica tanto a los modelos educativos tradicionales como a la necesaria accesibilidad a la información con la que moldearnos.

"Toma el micrófono y cuéntame qué ves"

¿Qué puede ocurrir cuando a las niñas y niños de tu barrio les pasas una cámara de fotos, una reportera y la posibilidad de preguntar a las vecinas y vecinos aquello que se les ocurra y que luego lo compartan con sus pares en otros barrios del continente?

Con esta pregunta partimos algunos espacios que trabajan la comunicación como proceso en el continente: el proyecto mARTadero de Cochabamba, la Corporación Cultural Nuestra Gente de Medellín, y la Red Tz´ikin de Guatemala. La importancia del acceso a los recursos no es tan importante como el hecho de tener ante sí (a una edad donde el sistema educativo de cualquier país te dice que tienes que escuchar y callar) la posibilidad de decir, hablar, proponer, en definitiva:



Foto: Conecta13 / Flickr

ser uno mismo desde el accionar abierto.
En el caso específico de Cochabamba, se conformó el Colectivo de Comunicaciones de Villa Coronilla, un espacio de intercambio de opiniones, de disputa de los paradigmas tradicionales (los niños quieren hacer películas de peleas y las niñas historias de amor de vampiros), de creación sin más guía que la provocación constante a leer eso que hace que su realidad sea como es. ¿Qué nos permite internet? Conectarnos, intercambiar miradas, saber que hay otras personas al otro lado de la pantalla. Y además, saber que en la red podría encontrar mucha más información para seguir aprendiendo sobre fotografía, uso del micrófono, entrevistas. Esto, sin una neutralidad en la red, o sin la previa incitación al deseo de adquirir otros conocimientos, no estaría siendo posible.

La Red con perspectiva de género

La pregunta más común cuando da inicio una formación de comunicación por internet o nuevos medios es: ¿cómo puedo hacer para que mis publicaciones lleguen a la mayor cantidad de gente? Aquí nos encontramos con uno de los hitos (o mitos) que más potencian las redes, y es una supuesta globalidad instantánea de aquello que publicamos en cualquier espacio. Entender la configuración tecnopolítica de la red pasa, precisamente, por saber que la viralidad de nuestras comunicaciones a nivel global tendría que pasar de una u otra forma por procesos comerciales de posicionamiento de éstas.
En este sentido, no tendrá tanto alcance lo masivo, sino lo constante. Y bajo esta premisa es que las personas que forman parte del grupo de Activismo de las Heroínas va, poco a poco, planteándose y resignificando los preconceptos sobre uso o redes o la misma idea de activismo que tenían al inicio. Un espacio educativo apoyado sobre lo análogo y lo digital, que es la única forma en que podemos encontrar cierta estabilidad. Una discusión abierta y transnacional con listas de correo, espacios de construcción colectiva (pads, wikis), aprendizaje colaborativo de herramientas de diseño y edición, etc.

Todo ello para hacer un uso feminista de la red porque ¿acaso se puede? Bueno, ahí está el asunto, no será sobre el papel que podremos saberlo, sino desde el proceso abierto de aprendizajes puestos en común, donde el facilitador aprende y la mayoría de las veces las alumnas, enseñan.

> ***Entender la configuración tecnopolítica de la red pasa, precisamente, por saber que la viralidad de nuestras comunicaciones a nivel global tendría que pasar de una u otra forma por procesos comerciales de posicionamiento de éstas.***

Creemos un barrio, pero uno sin límites

De nuevo una pregunta que da inicio a un proceso abierto: ¿qué ocurre si artistas, gestores, comunicadores y vecinas/os unen sus caminos para generar un cambio social? La consecuencia natural fue la aparición del Barrio Hacker: un espacio de co-creación abierta, donde las fronteras entre quien propone y aprende se diluyen de la única forma en que la red puede hacerlo, de forma distribuida.
¿Por qué co-creación? Primero, porque el acceso es libre basado en el principio de retroalimentación necesaria que ha de cumplir el ámbito digital. Y segundo porque todas las herramientas están construidas desde la base de distintos softwares e iniciativas libres que nos permiten compartir y modificar aquello que creamos necesario para nuestro contexto.

Empezar a usar otras redes no es un cambio sencillo, así como cambiar de un sistema operativo comercial a uno libre. La cuestión es simple: usamos aquello a lo que estamos acostumbrados. Y por ello, el acompañamiento, reforzamiento, orientación y explicación de uso de otras plataformas conlleva no sólo un cambio técnico, sino ético y social.
El proceso está más vivo que nunca, alimentado por pares en muchos lugares del mundo, como Guifi o Altermundi, y plantea una reconsideración que para tener acceso abierto a la información, debemos también plantearnos las herramientas con las cuales lo hacemos. Todo ello, desde una soberanía tanto de la información como de los modos en que queremos seguir aprendiendo, formándonos, en definitiva, estableciendo unos principios de Educación Abierta.

> ***Empezar a usar otras redes no es un cambio sencillo, así como cambiar de un sistema operativo comercial a uno libre.***

En fin, estos ejemplos pretenden expresar una idea principal clave: no es sólo el acceso a la información, sino el acceso a los protocolos de generación de conocimiento que podemos crear con esa información. Esos protocolos, formas de entendernos, códigos de interrelación… deben ser representativos del mismo proceso que acompaña la disputa por lograr que los contenidos sean abiertos.
Sabemos que no estamos solos.

Queremos conocernos, y sobre todo, aprender en conjunto.
Cuéntanos. ■

En la web:
https://pillku.org/article/educacion-abierta-el-desafio-de-la-generacion-de-c/

....

Notas:
1. https://www.diagonalperiodico.net/tags-tematicos/ley-sinde

Principales aspectos de las políticas públicas de licenciamiento abierto

Por Jorge Gemetto

Es cada vez más aceptado a nivel general que los materiales educativos, científicos, culturales y artísticos producidos por el Estado, o financiados por éste, deberían carecer de restricciones de derecho de autor. Esto es así porque el dinero del Estado es dinero de todas las personas, quienes con sus impuestos financian la creación de tales materiales. Imponer barreras económicas o de cualquier otro tipo para acceder a dichas obras implica desconocer quiénes financiaron su creación, negándole a la población la posibilidad de reutilizar o transformar los materiales, u obligándole a pagar dos veces por lo mismo.

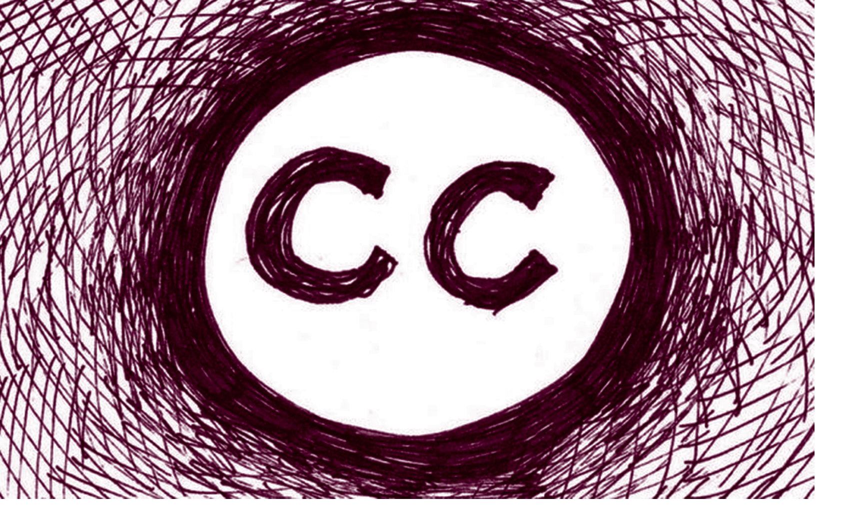
En un número anterior de Pillku escribimos sobre las bases conceptuales de las políticas de licenciamiento abierto. En este artículo profundizaremos en algunos de los principales puntos y desarrollaremos aspectos que hacen a la implementación exitosa de las políticas.

Las políticas estatales que derriban las restricciones de derecho de autor para el uso de materiales financiados con fondos públicos se denominan "políticas de licenciamiento abierto" o "políticas abiertas". El objetivo de estas políticas es socializante, dado que las obras producidas bajo este régimen son en sentido estricto bienes comunes culturales, los cuales pueden ser disfrutados y usufructuados por todas las personas.

Complementariamente, estas políticas eliminan la posibilidad de reprivatizar los bienes comunes producidos, a través de disposiciones que prohíben ejercer restricciones de derecho de autor sobre las copias, reediciones u obras derivadas.

> ***Las políticas abiertas eliminan la posibilidad de reprivatizar los bienes comunes producidos.***

Las políticas de licenciamiento abierto se aplican no sólo a los materiales producidos por funcionarios públicos y por personas o empresas especialmente contratadas por el Estado para la creación de materiales. También se extienden a los concursos, fondos y premios estatales, así como a todos los materiales que directa o indirectamente se crean con el dinero de subsidios del Estado. Del mismo modo, toda política de disponibilización de datos producidos por el Estado (imprescindible para garantizar el acceso a la información pública) debería basarse en los



mental con todos los derechos reservados.

Las políticas de licenciamiento abierto no implican una cesión de derechos y, por tal motivo, brindan ventajas al autor, dado que éste retiene el derecho de reutilizar su obra como quiera, lo cual no puede hacer cuando se lo obliga a ceder los derechos al Estado. Lo que evitan las políticas abiertas es que el autor se quede con la exclusividad sobre la obra, brindando en cambio a toda la ciudadanía la misma posibilidad que a él de reutilizar el material, siempre que se cite adecuadamente a su autor. Esto último es importante resaltarlo, dado que ninguna política de licenciamiento abierto habilita el plagio.

mismos principios.

En términos concretos, las políticas abiertas implican que en primer lugar las obras producidas o financiadas por el Estado se pongan a disposición en repositorios institucionales abiertos en Internet. Pero con esto no alcanza: es necesario también que a dichas obras disponibles en repositorios institucionales se les coloquen licencias de derecho de autor libres, las cuales permiten no sólo el acceso irrestricto sino también la reproducción, la redistribución, la adaptación, la traducción y la remezcla, entre otros derechos de la ciudadanía.

> ***Las políticas abiertas implican que en primer lugar las obras producidas o financiadas por el Estado se pongan a disposición en repositorios institucionales abiertos en Internet.***

Las políticas de licenciamiento abierto se oponen a otros dos tipos de políticas de derecho de autor sobre obras financiadas con fondos públicos:

a) aquellas políticas que permiten a los empleados o receptores de fondos reservarse todos los derechos;

b) aquellas políticas que exigen a los empleados o receptores de fondos una cesión total de derechos, quedándose la propia institución guberna-

> ***Lo que evitan las políticas abiertas es que el autor se quede con la exclusividad sobre la obra, brindando en cambio a toda la ciudadanía la misma posibilidad que a él de reutilizar el material.***

Así como las políticas de licenciamiento abierto evitan que el autor de los materiales se apropie de los bienes comunes financiados por toda la ciudadanía, también evitan la apropiación privada por parte de la burocracia gubernamental. Los materiales culturales financiados con fondos públicos no necesitan ser protegidos de la difusión, la copia y la remezcla. Las instituciones gubernamentales no deberían arrogarse el monopolio sobre la difusión de la cultura ni sobre los nuevos significados que la ciudadanía construye a partir de materiales existentes. Deberían ser difusoras, y no guardianas, de los símbolos culturales. Por lo tanto, nada hay más lejano de su función que ejercer una exclusividad de derecho de autor. Las políticas de licenciamiento abierto atacan este

peligro, liberando los derechos a toda la ciudadanía, y permitiendo así una verdadera socialización de los materiales educativos, científicos, culturales y artísticos.
Las licencias de derecho de autor Creative Commons son el estándar internacional para tal fin. En el caso que nos atañe, las Creative Commons son preferibles a las "licencias país" o a licencias redactadas ad hoc, dado que:

a) sus términos son comprensibles en todo el mundo, debido a que están traducidas a decenas de idiomas;

b) su redacción fue cuidada para adecuarse a las legislaciones de los distintos países, y;

c) brindan acceso a un ecosistema ya existente de millones de obras publicadas bajo dichas licencias, facilitando la remezcla de tales materiales.

Es importante considerar que sólo dos de las licencias Creative Commons permiten a la ciudadanía ejercer todos sus derechos sobre las obras: nos referimos a la licencia Atribución y a la licencia Atribución - Compartir Igual. Y de estas dos licencias, únicamente la segunda (Atribución – Compartir Igual) asegura que las obras derivadas seguirán brindando los mismos derechos y libertades, dado que exige a quienes modifican la obra, que tales modificaciones sean publicadas bajo la misma licencia. Es por esto que cualquier política pública de apertura de materiales debería utilizar la licencia Creative Commons Atribución – Compartir Igual, compatible asimismo con el principio de copyleft desarrollado en el ámbito del software libre.
La implementación de las políticas de licenciamiento abierto no ocurre automáticamente tras el anuncio de la decisión política, sino que requiere un conjunto de medidas, entre las cuales se encuentran la redacción y aprobación de resoluciones administrativas, la redacción de contratos, la capacitación de los funcionarios así como de los receptores de fondos, la creación de repositorios institucionales y la articulación entre distintas áreas del Estado. Estas medidas requieren de una sólida voluntad política, que destine recursos a su ejecución. Para facilitar este proceso, la organización Creative Commons redactó este año un documento que da cuenta de las distintas etapas que requiere la implementación exitosa de una política de licenciamiento abierto. Estos pasos van desde la identificación de los materiales sujetos a derecho de autor que produce cada institución, pasando por los modelos de resoluciones y contratos, hasta la correcta puesta a disposición de los materiales y la difusión de los mismos.

Sin dudas, el documento sobre políticas de licenciamiento abierto de Creative Commons sirve para dimensionar adecuadamente el esfuerzo necesario para implementar una política de este tipo. En tal sentido, puede ayudar a evitar experiencias fallidas o pasos en falso, los cuales suelen atentar a largo plazo contra el objetivo principal de socializar la cultura.
En conclusión, las políticas de licenciamiento abierto amplían derechos culturales y socializan el conocimiento financiado por toda la ciudadanía. Estas políticas dan como resultado la creación de verdaderos bienes comunes culturales, en contraposición a la apropiación privada que permiten las políticas tradicionales (o, más bien, la falta de ellas) de derecho de autor sobre las obras financiadas con fondos públicos. Para una implementación exitosa no alcanza con una visión política progresista y socializante, sino que hace falta direccionar recursos, articular actores y transformar prácticas institucionales. ■

En la web:
https://pillku.org/article/principales-aspectos-de-las-politicas-publicas-de-/


¡TIENE UN LIBRO!
¡TIENE UN LIBRO!
POLICIA
POLICIA
POLICIA
POLICIA

Fondos públicos y conocimiento libre

Por Mariana Fossatti

....

La producción de conocimiento y cultura en América Latina es en gran medida financiada con fondos públicos. Es decir, con los impuestos que aporta la población en su conjunto a los distintos sectores del conocimiento. Por otro lado, la población tiene dificultades de acceso que se compensan por medios no formales, como las fotocopias o las descargas, consideradas ilegales. Un nuevo equilibrio puede alcanzarse si las obras que se producen con fondos públicos estuvieran libremente disponibles para la población a través de portales y repositorios públicos que facilitaran el acceso.

Es cada vez más evidente que no se puede separar la cuestión del financiamiento público para la producción de conocimiento, de la cuestión de la puesta a disposición pública de dicho conocimiento. Los Estados financian gran parte de la investigación científica (en América Latina, dos tercios de la inversión en investigación y desarrollo son financiados por recursos estatales, según el Informe de la UNESCO sobre la Ciencia 2010), a la vez que ofrecen fondos públicos para la creación de libros de texto, obras musicales, escénicas, plásticas, fílmicas y literarias. Las herramientas suelen ser becas, premios, salarios y subsidios, entre otros instrumentos de financiamiento público.

Con estas herramientas los Estados buscan diversos fines: desde incentivar el talento a construir identidad nacional, desde resolver problemas productivos y sociales hasta promover el nacimiento de una industria cultural local, desde favorecer la diversidad de expresiones culturales hasta subsidiar disciplinas con poco mercado.

Las más de las veces la financiación pública del conocimiento ha tenido un enfoque sectorial o disciplinar, considerando oportuno o estratégico apoyar a tal o cual área del conocimiento. Se financia el trabajo o la actividad de sus instituciones o agentes, de manera que los fondos son formas de dar continuidad a los objetivos y quehaceres de cada sector. De esta manera, finalizada la actividad que ha sido financiada, terminados los informes, enviados los artículos y presentados los libros, muchas veces se olvida cómo distribuir y comunicar esos resultados más allá de las fronteras institucionales o sectoriales.

Los fondos aplicados se consideran exito-



Cultura Libertad (melimelo.com.mx)

sos si se prueban eficientes: si se logra cumplir los objetivos con el dinero aportado. A la administración pública le resultaría suficiente demostrar que se seleccionó a los mejores mediante procesos competitivos transparentes, que se obtuvieron los resultados previamente acordados y que los fondos fueron utilizados según lo planificado, pudiéndose rendir cuenta de los gastos.

La producción de obras culturales, científicas y educativas resultantes quedan registradas o archivadas en algún lugar, no necesariamente accesible al público en general. A veces quedan accesibles únicamente a través de la adquisición en el mercado, como en el caso de muchos libros de texto. Pero el público en definitiva es el que pagó la producción de conocimiento a través de los impuestos que hacen posible ese gasto público. Y sin embargo, en los países latinoamericanos, encontramos importantes dificultades para el acceso al conocimiento y la cultura. En un contexto de bajos ingresos de la población y altos precios de los bienes y servicios culturales, es habitual que la gente acceda a través de canales informales (Karaganis, 2011).

> ***La producción de obras culturales, científicas y educativas resultantes quedan registradas o archivadas en algún lugar, no necesariamente accesible al público en general. A veces quedan accesibles únicamente a través de la adquisición en el mercado, como en el caso de muchos libros de texto.***

La descarga o compra en el mercado informal de música, películas, software y video-

juegos, el fotocopiado de libros de estudio, las copias y descargas digitales, son moneda corriente en nuestros países. Es clara la dificultad de la mayoría de los hogares para costear, con un presupuesto familiar reducido, las necesidades de consumo cultural y de material educativo. Esto fue demostrado, por ejemplo, en un estudio sobre percepciones, actitudes y prácticas respecto a los libros de texto por parte de estudiantes de universidades de América Latina, donde más del 40% de los estudiantes afirmó que no pueden acceder a textos obligatorios de sus carreraras (Rodés et al, 2012).

En otro estudio llevado adelante en San Pablo, Brasil (Craveiro et al, 2008), resultó que para el 90% de los estudiantes consultados en la investigación, los costos anuales de la compra de libros eran cercanos, o incluso superaban, a la renta familiar mensual. Adicionalmente, esa investigación pone en evidencia que la producción de libros de texto, incluyendo la elaboración de contenidos (vía sueldos y becas a docentes e investigadores de las propias universidades) y la edición (en editoriales asociadas muchas veces a las universidades), es financiada mayormente por fondos públicos, siendo la inversión pública al menos nueve veces mayor que la privada.

> ***A diferencia de otros factores de producción, el conocimiento no es un recurso escaso puesto que no se agota al hacer uso de él. De hecho, el desafío de tratar el conocimiento como una fuente de capital es que el conocimiento es altamente fungible. Daniel Araya***

Tenemos, por un lado, producción de conocimiento ya pagada por el Estado. Tenemos, del otro lado, necesidades sociales de acceso y uso de conocimiento no satisfechas. En el medio, hay leyes de propiedad intelectual que dificultan ese acceso, pero tecnologías de copiado que lo facilitan mediante la distribución informal.

En este escenario, muchos Estados optan por reprimir el uso de dichas tecnologías aplicando, aunque sea débilmente, las leyes de propiedad intelectual. Pareciera que a veces no se comprende que el propio Estado tiene a su alcance una solución que brinda un nuevo equilibrio: la liberación de obras financiadas con fondos públicos.

> ***Las legislaciones y políticas podrían contemplar no solo la puesta a disposición de las obras, sino además que estas se publiquen con alguna licencia de derecho de autor que permita el uso con cualquier propósito y la reutilización para hacer obras nuevas.***

Esta liberación implica que las obras estén disponibles digitalmente en Internet sin restricciones para que puedan ser consultadas y descargadas por cualquier persona. Ya existen en muchos países repositorios digitales de instituciones públicas que proveen acceso, especialmente a recursos educativos y artículos científicos. Países como Argentina, Brasil, Perú y México ya cuentan con leyes para garantizar el acceso abierto a la producción científica nacional, con el requisito de depositar artículos, tesis y libros en repositorios disponibles al público. No obstante, el grado de aplicación de estas leyes de acceso abierto es muy diverso.

Sería deseable que este tipo de mecanismos se aplicara no solo a obras científicas sino también a otros tipos de obras culturales. Asimismo, las legislaciones y políticas podrían contemplar no solo la puesta a disposición de las obras, sino además que

estas se publiquen con alguna licencia de derecho de autor que permita el uso con cualquier propósito y la reutilización para hacer obras nuevas. Si bien a veces las instituciones públicas deciden no permitir los posibles usos comerciales de las obras o la realización de nuevas obras derivadas de ellas, es recomendable considerar estas posibilidades con el fin de promover ecosistemas de creación e innovación más democráticos. Así se facilita la máxima difusión del conocimiento, se garantiza que las obras se puedan compartir en los portales y repositorios de cultura libre más importantes, y se puede impedir que el conocimiento se privatice utilizando cláusulas que prohíban que las obras derivadas creen nuevas restricciones.

Los fondos públicos para la producción de obras educativas, científicas y culturales deben prever en sus bases las condiciones para liberar las obras. En tanto que el financiamiento público para el acceso al conocimiento destinado, por ejemplo, a bibliotecas digitales, debería priorizar los modelos abiertos en lugar de la adquisición de licencias privativas. Cuando el Estado compra o destina dinero para distribuir cultura a la población, debería orientarse a publicaciones que puedan ser copiadas sin restricciones, y que también puedan ser reeditadas, mejoradas y nuevamente distribuidas por los más diversos medios. De lo contrario, el acceso al conocimiento que se costea con gasto público se parece a un puñado de arena que se escurre en las manos. Después de un tiempo nos quedamos con las manos vacías y hay que volver a llenar el hueco con más gasto público, pagando una y otra vez por el acceso a las mismas obras. ■

En la web:
https://pillku.org/article/fondos-publicos-y-conocimiento-libre/

Bibliografía:
Araya, Daniel (2014). Capacidades humanas: Ciencia abierta. Flok Society (https://floksociety.co-ment.com/text/Ge3RhtNxB46/view/). Consultado: 19 de noviembre, 2014.
Banco Interamericano de Desarrollo (2010). Ciencia, Tecnología e Innovación en América Latina y el Caribe. Un compendio estadístico de indicadores (http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=%2035691608). Consultado: 19 de noviembre, 2014.
Craveiro da Silva, Gisele; Machado, Jorge; Ortellado, Pablo (2008). O mercado de livros técnicos e científicos no Brasil: subsídio público e acesso ao conhecimento. Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas para o Acesso à Informação, Universidade de São Paulo.
Karaganis, Joe (2011). Media Piracy in Emerging Economies. SSRC books.
Rodés, V.; Pérez Casas, A.; Ochoa, X. y Frango, I. (2012). Percepciones, actitudes y prácticas respecto a los libros de texto, digitales y en formatos abiertos por parte de estudiantes de universidades de América Latina. (http://latinproject.org/pdfs/need_analysis/1893-3020-1-SM.pdf) Consultado el 19 de noviembre de 2014.
UNESCO (2010). Informe de la UNESCO sobre la Ciencia, 2010. (http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001898/189883s.pdf) Consultado: 19 de noviembre, 2014.

Leyes y normas en políticas libres en América Latina

Por Pillku

En el 2014 publicamos un resumen de textos sobre las leyes y normas de políticas libres en América Latina. Si bien algunos contextos nacionales en la región han cambiado, muchas de estas normas siguen vigentes.

Brasil
Primer país en la región en implementar el SL como política de estado y migrar su administración pública. Plan trazado en el Decreto de 29 de octubre 2003. El Estado de Rio Grande do Sul lo hizo anteriormente con la Ley 11.871/2002.

Referencias:
Decreto 29/10/2003
Lei Nº 11.871, 19/12/2002
Portal: softwarepublico.gov.br/

Bolivia
Ley Telecomunicaciones 164, artículo 77 (2011). La administración migrará a SL antes de 2020 según lo establece el Decreto 1793.

Referencias:
Ley 164
Decreto 1793

Uruguay
Ley 19.179 (2013) Instala el SL como política de Estado y promueve su uso en educación y administración pública y le exige distribuir su información en formatos libres y abiertos.

Referencias:
Ley 19.179
Portal: softwarepublico.gub.uy

Venezuela
Decreto Presidencial Nº 3.390 (2004) y la Ley de Infogobierno (2013) decreta obligatorio el SL para las instituciones públicas. Distribución propia: Canaima.

Varios países de la región se están uniendo en torno a la iniciativa "Software Públicos" creando portales para el intercambio de software libre y abierto desarrollado por esos Estados.

Referencias:
Decreto 3.390
Ley de Infogobierno
Portal: softwarelibre.gob.ve/
Canaima

Ecuador
Decreto 1014 (2008) promueve SL en administración pública. Ley Orgánica de



Educación Superior (2010, artículo 32) uso de SL en instituciones de educación superior (IES). Reglamento de Régimen Académico (2013,artículo 48) obliga crear plataformas en línea masiva bajo una licencia de uso abierto con los materiales producidos por las IES.

Referencias:
Decreto 1014
Ley Orgánica de Educación Superior
Reglamento de Régimen Académico
Portal: softwarepublico.gob.ec

Argentina
En el Senado se introdujo una propuesta de Ley en mayo de 2014 (1349/14). Algunas provincias como Santa Fé ya tienen desde 2004, ley 12,360. Distro propia para educación Huayra.

Referencias:
Ley Nº 12.360
Propuesta Ley 1349/14
Portal: softwarepublico.gob.ar

Cuba
Desde 2005 proyecto progresivo de migración de instituciones públicas. Distribución propia: Nova.

Referencias:
Distribución Nova

Colombia
Su capital Bogotá tiene una política publica de promoción del SL, acuerdo 279 (2007)

Referencias:
Acuerdo 279 de 2007

Chile
Hay una Resolución N°0976 (2014) de la Secretaria General de la Presidencia para licenciar de forma libre (BSD-3) el software que se produce e incentiva el uso de SL.

Referencias:
Resolución Exenta N°0976
Portal: softwarepublico.cl

Perú
Aunque no es obligatorio hay normas (199-2003-INEI)que indican que "el Estado preferirá emplear esta tecnología cuando existan soluciones y componentes en software libre" y una Ley que promueve la neutralidad tecnológica.

Referencias:
Ley 28.612
Resolución Jefatural N° 199-2003-INEI. Directiva sobre "Normas Técnicas para la administración del Software Libre en los Servicios Informáticos de la Administración Pública Norma 1934: Estándares y Especificaciones de Interoperabilidad del Estado Peruano
Portal: softwarepublico.gob.pe

México
No hay políticas nacionales, sólo iniciativas en algunos estados como el de Zacatecas (Ley 688/2013).

Referencia:
Ley para fomentar la creación, desarrollo, utilización y difusión del software libre y de código abierto del Eestado de Zacatecas

Centroamérica
No hay políticas nacionales en estos países y algunas iniciativas, como en Costa Rica, fueron rechazadas por los Diputados en julio 2014.

Referencias:
http://cca.tynmagazine.com
http://ecsl2014.softwarelibre.ca

En la web:
https://pillku.org/article/leyes-y-normas-en-politicas-libres-en-america-lati/

Descargas:
Para bajar comprimidas las leyes y normas:
http://pillku.com/media/uploads/documents/leyes/leyes.zip
Para descargar una infografía de las políticas libres en América Latina.
http://pillku.org/article/infografia-politicas-publicas-para-la-libertad-en-/



Otros proyectos de CódigoSur

....

En CódigoSur desarrollamos proyectos que representan nuestra filosofía y buscan generar consciencia sobre temáticas digitales, software libre, protección digital, feminismos y mucho más.

Somos una colectiva de personas pertenecientes a diferentes movimientos sociales, con el propósito de colaborar con el desarrollo y la socialización de la comunicación, la cultura y las tecnologías libres en América Latina.

Creemos que debe haber un nuevo modelo de producción del saber y una nueva forma de construir la cultura, por eso, como acción política y ética nos proclamamos en contra de la dominación y la privatización de la vida, el conocimiento, la comunicación y la cultura.
Nuestro trabajo se desarrolla por medio de redes de pares y de un modelo descentralizado de gestión. De esta manera, brindamos servicios tecnológicos libres y seguros a organizaciones, movimientos, colectivos y personas que promueven los derechos humanos, la ecología, la comunicación, la tecnología, las libertades individuales y colectivas y los procesos sociales de emancipación. A través de nuestro trabajo diario apoyamos a diversas instituciones y organizaciones sociales involucradas en el desarrollo de su comunidad y radio de acción.

Objetivo General
Colaborar con el desarrollo de la cultura libre y de las tecnologías libres de comunicación en organizaciones, movimientos y colectivos sociales de América Latina y el Caribe, con el fin de generar procesos de soberanía y autonomía digital.

Filosofía
Creemos en la construcción de un nuevo paradigma en la generación de saberes y herramientas. Transitamos por un modelo de producción y construcción horizontal y abierto. Defendemos el derecho común a la vida, al conocimiento, a la comunicación y a la cultura.

Misión
Nuestra misión es la de promover el uso y desarrollo de tecnologías libres y la creación de espacios para el debate y aprendizaje sobre Cultura Libre con una perspectiva de genero en América Latina y el Caribe.

Visión
Ser una organización reconocida por promover y difundir el software y la cultura libre con una perspectiva de genero en América Latina con capacidad de articulación regional con diferentes movimientos, colectivos, organizaciones y otras instituciones de la región y del mundo.

Áreas de Trabajo
Desarrollo y administración de infraestructura web basada en software libre; Centro de

Además del proyecto Pillku, generamos diferentes espacios de creación colaborativa con diversos sectores de la sociedad, desde miradas liberadoras apostando por procesos de transformación.

Estos proyectos nos permiten plasmar gran parte de las ideas que nos mueven más allá de la web, creando tejidos sociales y vínculos profundos con una diversidad de organizaciones, movimientos y activistas principalmente de América Latina, pero también del mundo entero.

Hacemos un breve repaso por estos proyectos a los cuales desde ya les invitamos a sumarse.

Infraestructura Comunitaria



Infraestructura basada en software libre y datacenters con alta disponibilidad de ancho de banda y hardware, en un entorno confiable, seguro y respetuoso orientado al uso de organizaciones sociales.

Trabajamos junto a más de 200 organizaciones en 22 países, con una infraestructura desplegada en 5 centros de datos diferentes, apostando por la descentralización: España, Argentina, Alemania, Finlandia, Inglaterra.
Contamos con una selección precisa de software y servicios, creada en base al diálogo con organizaciones sociales, para ofrecer una amplia gama de soluciones web al alcance de la mano.

Escuela Feminista Cuerpo, Territorio y Tecnologías



La Escuela Feminista es un proyecto en el que participamos y creamos entre colectivas, organizaciones defensoras de derechos humanos y de mujeres, periodistas, activistas independientes, comunidad LGTBI, defensoras de la tierra y el territorio para abordar diferentes temáticas relacionadas con la protección tanto digital como física.
Sitio web: https://escuelafeminista.red.

Barracón Digital



El Barracón Digital es un hacklab tekno-cultural organizado de forma artesanal y conformado por asamblea. Se realizan actividades tecnológicas, culturales, talleres, co-working e intercambios de conocimientos. Un univer-

so de temas sobre feminismos, software libre, cultura libre, creative commons, mapas libres, permacultura, serigrafía, protección digital, radio, vídeo, intercambio de semillas y otras actividades.
Sitio web: https://barracondigital.org.

Soporte técnico



Contamos con una línea de soporte técnico directo para las organizaciones socias, resolviendo las inquietudes y necesidades por medio de correo electrónico y también mensajería vía Telegram, Signal, Wire, WhatsApp y Skype.

Talleres y Formación



Por medio de talleres y formaciones presenciales, abordamos temáticas que van desde la seguridad digital, herramientas web y herramientas de software libre. Siempre desde una metodología cercana y teniendo en cuenta las necesidades de cada organización.

Visitas en terreno



Una de las características de CódigoSur es la de trabajar en terreno junto a las organizaciones en la región.
Regularmente hacemos visitas a localidades remotas dónde desarrollamos talleres y acompañamiento directo, lo que nos permite también la solidaridad con las diferentes luchas que se llevan adelante en los territorios.

Como colectiva de tecnologías libres, nos involucramos en los procesos de las organizaciones, con un fuerte contenido político y de transformación.

Contacto

Correo: contacto@codigosur.org
Web: https://codigosur.org
Teléfono: +506 8569 1676

Nuestras semillas son las ideas

Nos alegra que Pillku refleja alternativas para la construcción de sociedades más justas, más equitativas, más diversas e inclusivas, dónde se busca mejorar el entorno por medio del trabajo entre pares, el diálogo, la defensa de los bienes comunes y la transformación política desde las bases. Poniendo como uno de nuestros más preciados valores el compartir sin restricciones conocimientos y utopías. Construyendo desde nuestras diferencias un horizonte común.

Pillku fue y es un borrador permanente. Siempre lo dijimos. Es un derivado de ideas. Una remezcla de interpretaciones. Quizás esta antología sea a fuerza de su materialidad un ensayo más complejo y quizás más arriesgado. Sin embargo, esta edición impresa de Pillku se propone romper la jaula de internet. Salir a la realidad material del universo, con todas las contradicciones que eso implica, es una apuesta por llegar a otra gente. No a la que está conectada a Internet generalmente, aunque también esta edición sea para esas personas.

Dar en la mano en forma de libro un manojo de ideas de mucha gente diversa, que no es parte del mainstream (la corriente mayoritaria, lo masivo), sino del underground (lo que está abajo, en la tierra, en el suelo), que busca en lo micro las grandes transformaciones del mundo y de América Latina.

Esta edición se realizó con el apoyo de:





Descarga el PDF

